

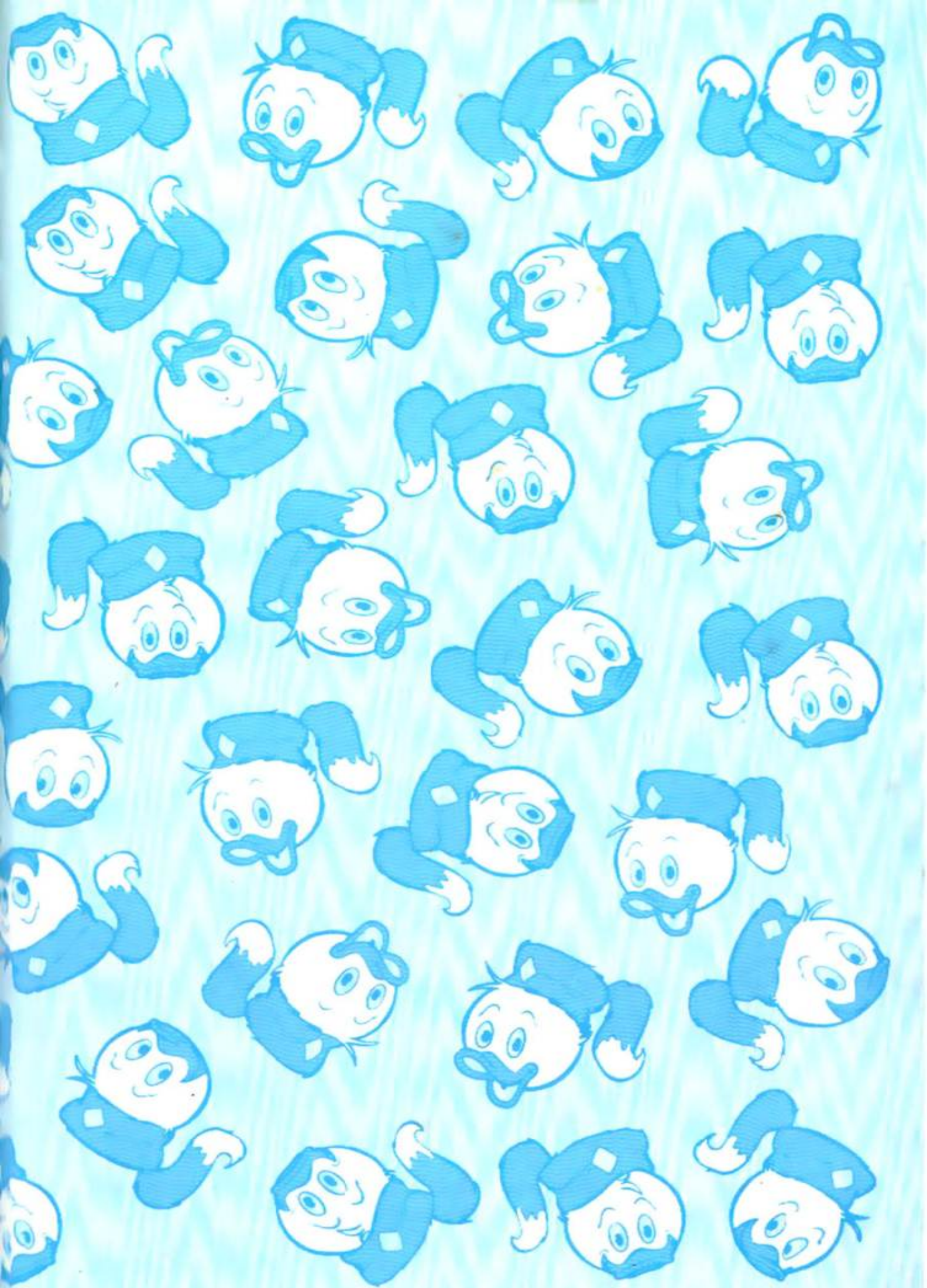
WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO

ESCOTEIRO MIRIM

A
GIBITECA







WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO ESCOTEIRO MIRIM

CÍRCULO DO LIVRO

ESCOTEIROS EM AÇÃO





O CÓDIGO SECRETO "MARCIANO"

Como você sabe, nosso alfabeto não é mais que uma série de sinais convencionais com os quais formamos as diferentes palavras segundo a posição de cada sinal, isto é, letra. Agora, se trocarmos esses sinais conhecidos

por outros, com a mesma equivalência, o que acontece? Acontece que ficamos com um código secreto, que só quem tiver as tabelas ao lado poderá decifrar... Em outras palavras, um verdadeiro alfabeto "marciano"! Por exemplo,

A L	J 7	R 3
B L.	K 7.	S 7
C L.	L 7.	T 7.
D 7	M 7	U 7.
E 7.	N 7.	V 7.
F 7.	O 7.	W 7
G 7	P 7	X 7.
H 7.	Q 7.	Y 7.
I 7.		Z 7

sabem qual é a tradução da mensagem que o Tio Patinhas recebeu? Ei-la: "Jogue a água quente — beba água fresca. Os Sobrinhos."

Naturalmente, nos escritos, os sinais de pontuação (ponto, vírgula etc.) per-

manecem tais e quais, seja em "marciano", seja em português. Procure também deixar um bom espaço entre uma palavra e outra. Mãos à obra, Escoteiro-Mirim! O Código Secreto "Marciano" é seu! Use-o com os seus amigos!



CUIDADO COM AS PICADAS!

Um jovem Escoteiro-Mirim sabe como evitar as picadas das abelhas e das vespas — é só não as molestar. Todavia, pode acontecer que a própria abelha, confundindo você com uma rosa de maio, lhe deixe um doloroso sinal de sua presença. Sabe o que deve fazer? Antes de tudo, evite esfernear berrando e mexer na ferida. Providencie, imediatamente, o seguinte:

— extraia com uma pinça o ferrão (da vespa ou da abelha); faça compressas com água e vinagre, ou água e sal, ou umedecidas com uma gota de amoníaco. Uma gota de amoníaco diluído em água servirá igualmente para acalmar a irritação provocada pela picada de um mosquito;

— se você se picou no espinho de uma rosa, comprima o ferimento fazendo sair algumas gotas de san-

gue. Desinfete. Veja que o espinho não tenha ficado "dentro": neste caso, tire-o com uma pinça ou peça que o retirem;

— no caso de você ter o tremendo azar de se enfiar no meio de uma moita de urtigas e ver, com horror, aflorar à sua pele pequeninas bolhas quase invisíveis (mas muito sensíveis), procure abrandar a

irritação passando álcool canforado nas partes atacadas;

— se, por fim, foi um caranguejo ou siri que lhe deu uma ferroadada, desinfete com um dos remédios citados acima e faça compressas de água... marinha. Bem, já chega de picadas e ferroadas, não? Tome mais cuidado, na próxima vez!...

MANTENHA-SE CONTRA O VENTO!

Sabe qual é o melhor sistema para se conhecer os animais? Observá-los de perto... Sim, é claro que geralmente eles não gostam que estranhos metam o nariz em sua vida. O jeito, então, é procurar manter-se contra o vento.

Se você tiver a oportunidade de visitar algum dos nossos parques nacionais ou estiver numa região povoada de animais selvagens, procure, antes de tudo, observar bem o solo. Quando os seus olhos se habituarem a "ver" e "distinguir" diversos sinais sobre o chão, você terá maior

chance de descobrir o rasto, isto é, as pegadas de algum animal.

Nessa altura você provavelmente desejará saber, mais do que nunca, a identidade do "dono" das pegadas. Então faça o seguinte: abandone a trilha e ponha-se de gatinhas em meio à mata ou caminhe agachado, lentamente e em silêncio, tomando sempre o cuidado de permanecer **contra o vento**: ou seja, verifique que o vento (ainda que seja uma brisa) esteja soprando contra você. Caso contrário, os animais perceberão, com seu apuradíssimo faro, que alguém



os espreita e segue. Isto é, sentirão o odor de homem e tratarão de fugir o mais rápido possível. Somente se colocando contra

o vento, você poderá encontrar alguma família de animais. A seguir, a relação de algumas pegadas interessantes.

1 — Gato
2 — Veado
3 — Urso

4 — Ovelha
5 — Cão
6 — Lobo

7 — Raposa
8 — Lebre
9 — Alce

A MONTANHA, GRAU POR GRAU

Quantos e quais são os graus de dificuldade de uma ascensão alpinística? A Escola de Rocha de Mônaco da Baviera fixou-os em seis. Ei-los: **primeiro** (fácil): a rocha apresenta numerosos pontos de apoio para as mãos e os pés. **Segundo** (medianamente difícil): a rocha não apresenta apoios muito evidentes e numerosos. **Terceiro** (difícil): a rocha apresenta apoios precários e escassos. **Quarto** (muito difícil):

a rocha, além de apresentar poucos e precários apoios, está ligeiramente "vertical". **Quinto** (demasiado difícil): paredões ou encostas verticais escaláveis somente com a ajuda de instrumentos: cordas, pregos etc. E agora, um conselho: não se arrisquem a escalar uma montanha sem o necessário equipamento e sem a indispensável companhia de pessoas experientes, de preferência guias ou mestres de alpinismo.

O DIA EM "FUSOS" HORÁRIOS



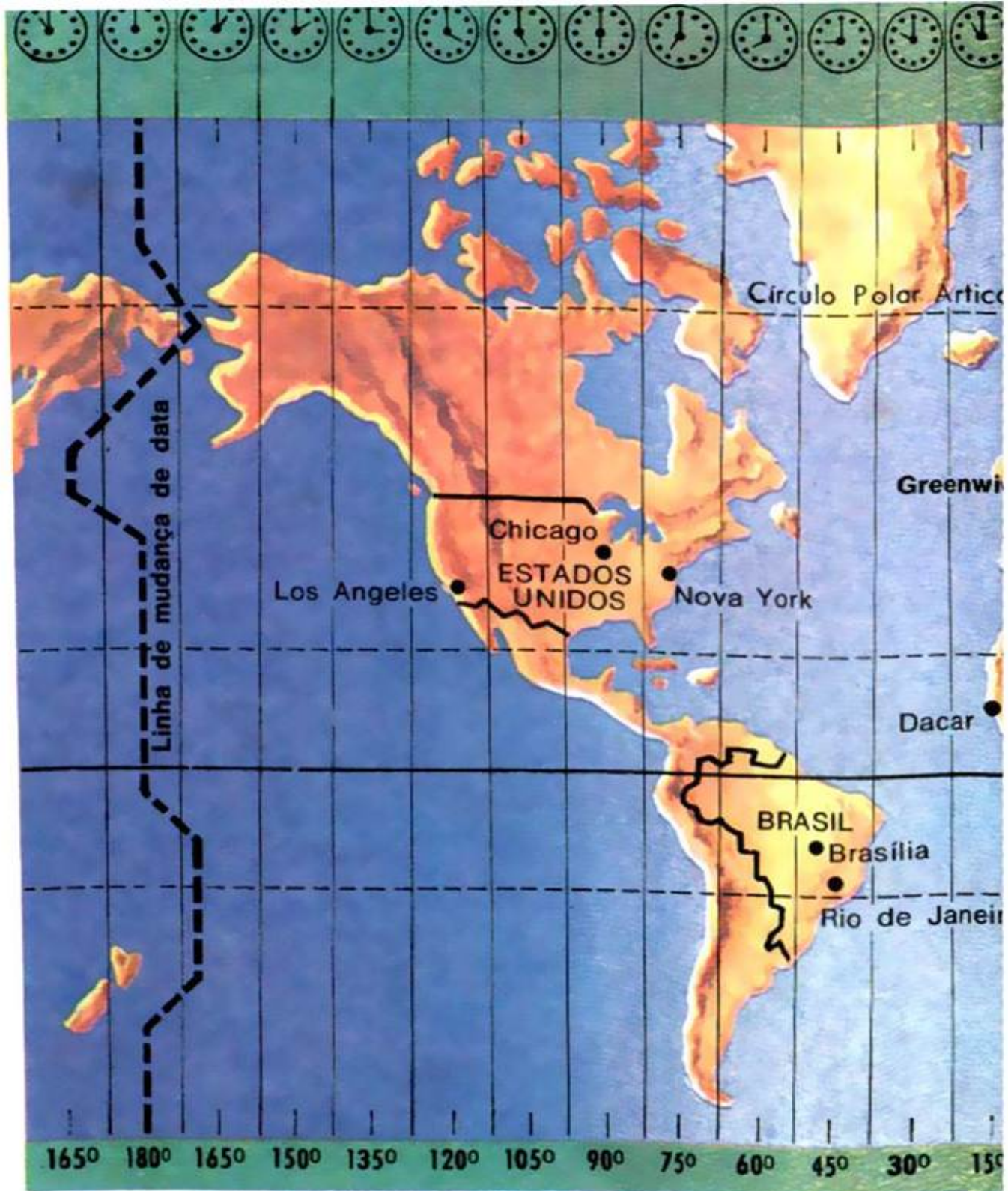
— Que horas são?
— São...
— Um momento, deixe-me terminar: que horas são em **Sidney**?

— Hã?... Ah, bem... eu... sei lá!

É muito simples, rapazes.

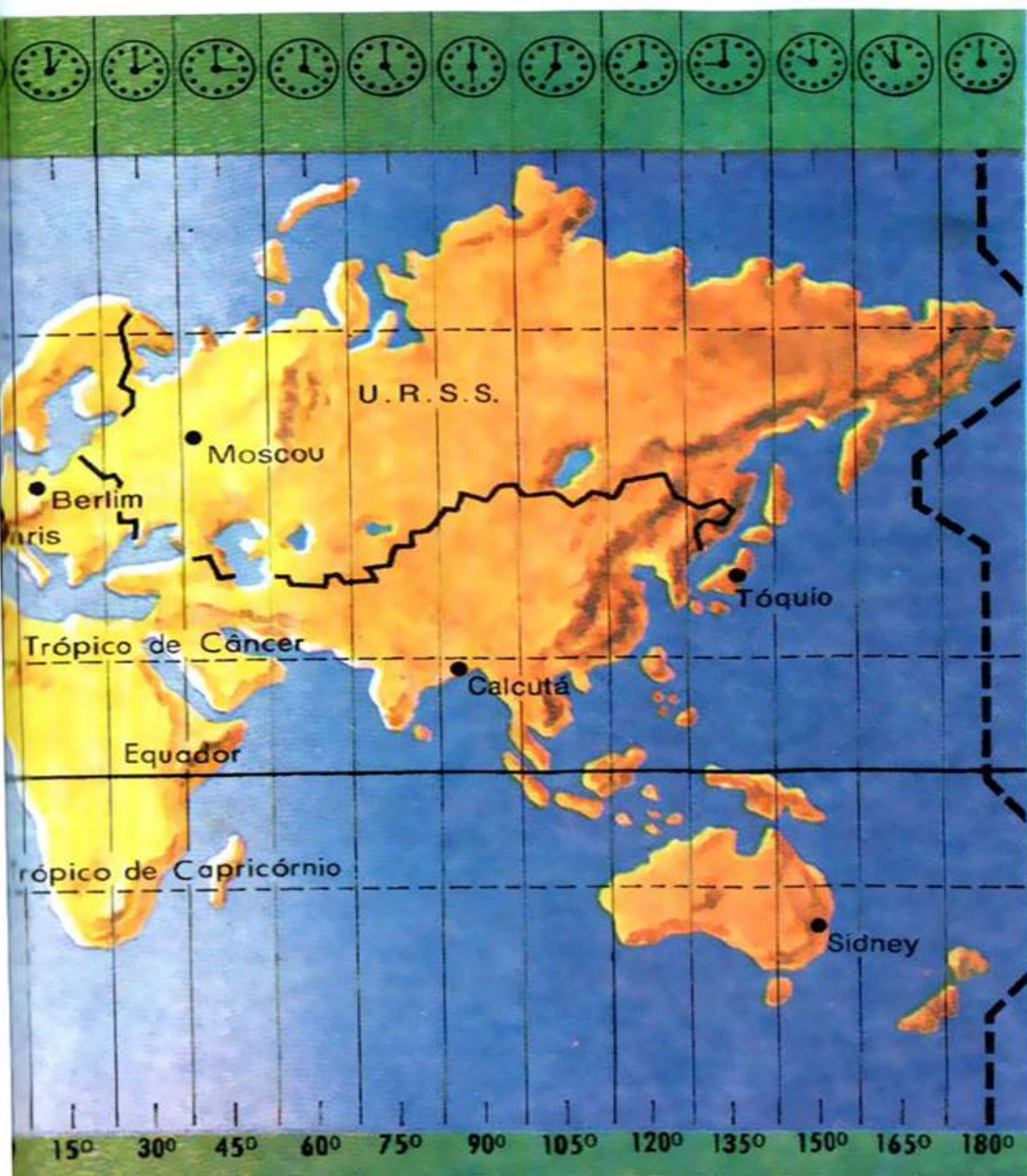


Basta dar uma espiada em nossa ilustração para responder. Imaginem a Terra dividida em 24 "gomos", que aqui serão 26 porque os primeiros dois foram repetidos para melhor compreensão. Estes gomos se



chamam **fusos horários**. Ora, se no fuso do meridiano de Greenwich, que é tomado como meridiano de partida, são 12 horas, para saber-se a hora de Sidney (Austrália), basta observar a ilustração. Nota-se que há uma diferença de 10 fu-

sos, ou seja, 10 horas; como nós nos estamos deslocando para o leste (onde fica a Austrália), ou seja, para a **direita**, já terão transcorrido 10 horas desse dia; assim, deveremos acrescentar praticamente 10 horas ao... meio-dia. Por-



tanto, em Sidney serão 22 horas (10 da noite).

Caso você esteja interessado em saber a hora num local do oeste, isto é, à **esquerda** do meridiano de Greenwich, é só **subtrair** tantas horas quantos forem os fusos dos quais dista

aquela localidade. Lembremo-nos sempre, também, de que, quando se ultrapassa o meridiano central do fuso 12, muda-se a data. Avança-se um dia se se viaja em direção ao leste, recua-se um dia se se viaja em direção ao oeste.

UM LABIRINTO PARA FORMIGAS

Você vai precisar de:

- 1 caixa de sapatos vazia
- 1 tampa de vidro
- papelão ou papel grosso
- 1 conta-gotas velho
- gotas de mel ou açúcar
- 1 formiguinha de verdade

Faça assim:

- 1 — Recorte o papelão em tiras do mesmo tamanho.
- 2 — Dobre as tiras que você recortou, do jeito que você quiser.
- 3 — Ponha a caixa de sapatos no chão e coloque dentro as tiras dobradas, formando um labirinto.
- 4 — Encha o conta-gotas com mel e coloque em um dos cantos da caixa.
- 5 — Agora coloque, no canto oposto da caixa, a

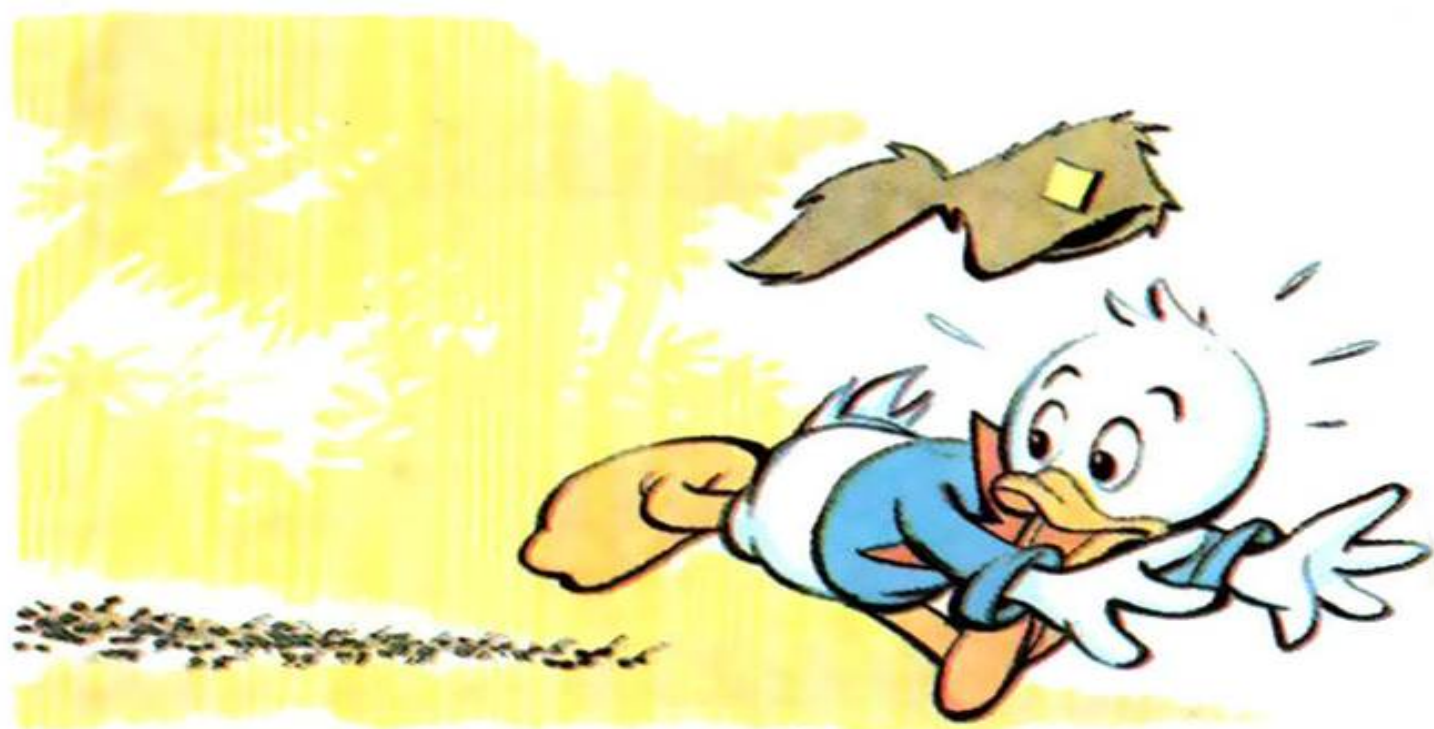
formiguinha viva.

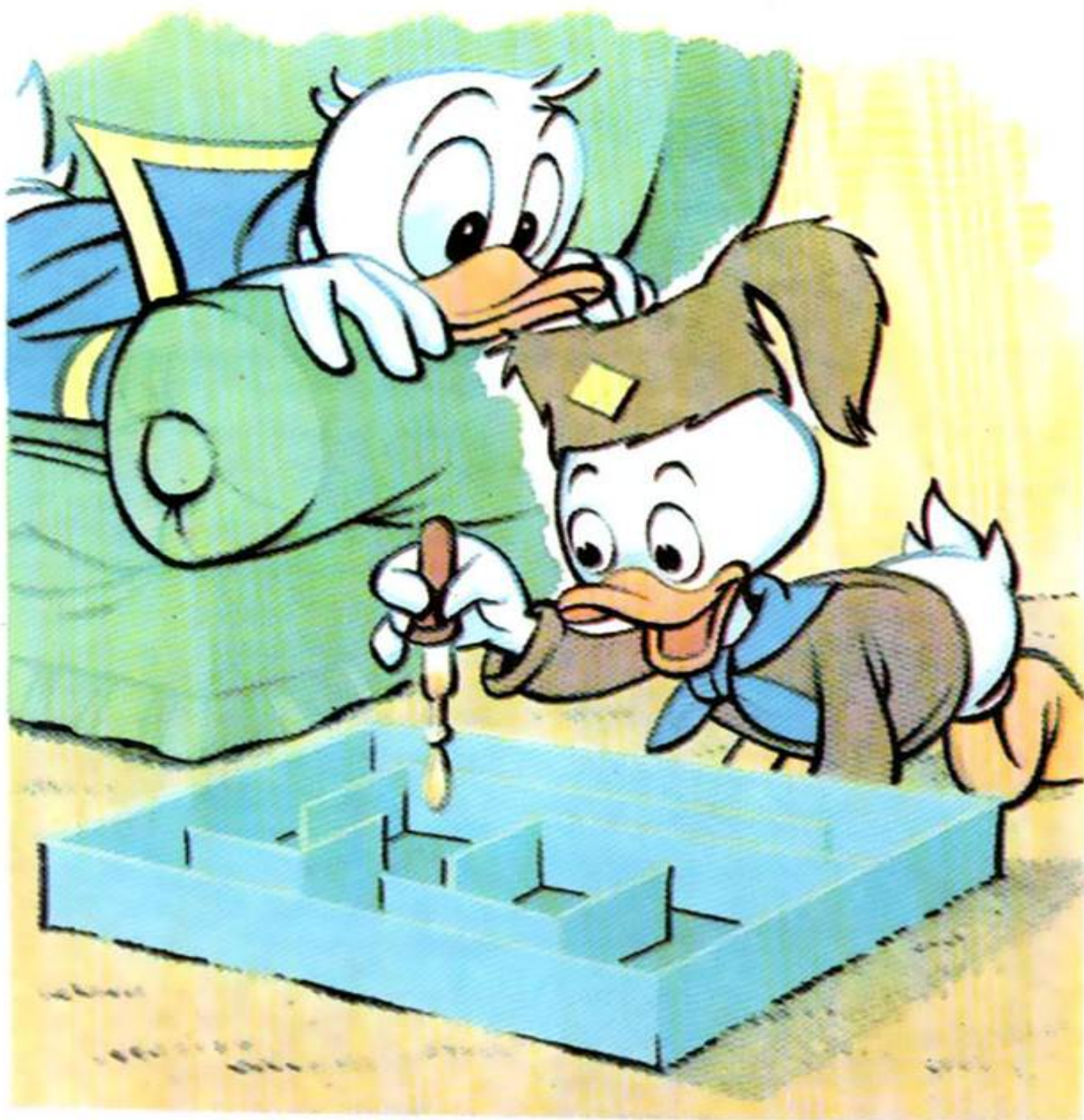
6 — Com cuidado, feche a caixa com a tampa de vidro transparente.

7 — Observe o caminho que a formiga vai fazer para chegar até o mel. Provavelmente, ela dará muitas voltas antes de chegar ao lugar desejado. Agora, pegue a formiguinha com um pauzinho qualquer e coloque-a novamente no ponto de partida. Desta vez, ela fará um caminho mais direto.

8 — Se quiser experimentar de novo, coloque a formiguinha no mesmo lugar e, desta vez, seu caminho será bem mais curto.

Sabe por quê? Porque





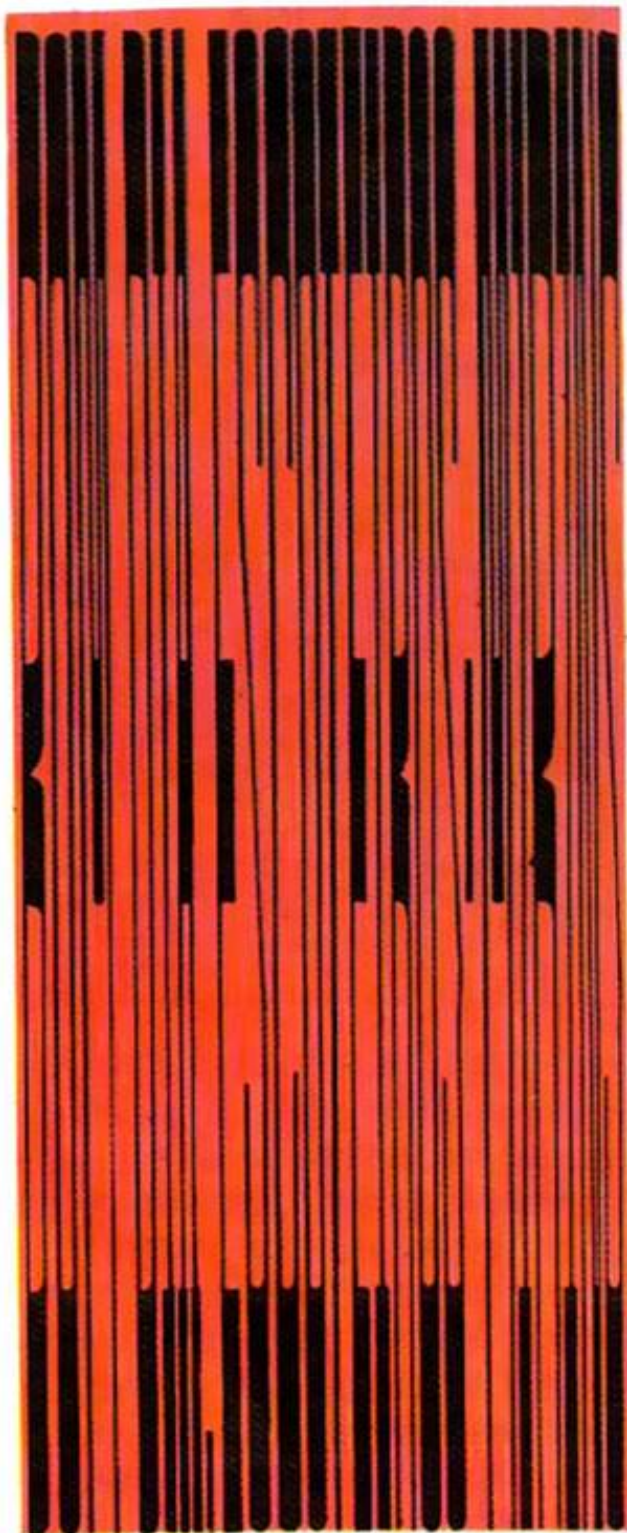
elas são capazes de aprender. O mundo das formigas é realmente muito interessante. Se você colocar uma outra formiga, esta será capaz de fazer o caminho mais curto, mesmo sem nunca ter entrado no labirinto. Isso porque a outra formiga deixou seu rastro. Este rastro é feito de pin-

guinhos de um perfume especial que deixa marcas durante vários dias.

Você pode fazer, com as formigas, várias experiências. Experimente, mas tome cuidado para as formigas não fugirem. Nem todas as pessoas gostam de ter esses insetos passeando dentro de casa.

O QUE É, O QUE É?

Aproxime o Manual dos seus olhos. Incline o livro para a frente e veja o que está escrito!



A QUE DISTÂNCIA ESTÁ O HORIZONTE?

Quando você fica em pé na praia, perto da água, você pode ver o horizonte, certo? Mas você sabe a que distância fica o horizonte? Dê uma olhadinha na tabela ao lado, leia as instruções e você vai aprender alguma coisa sobre isso.



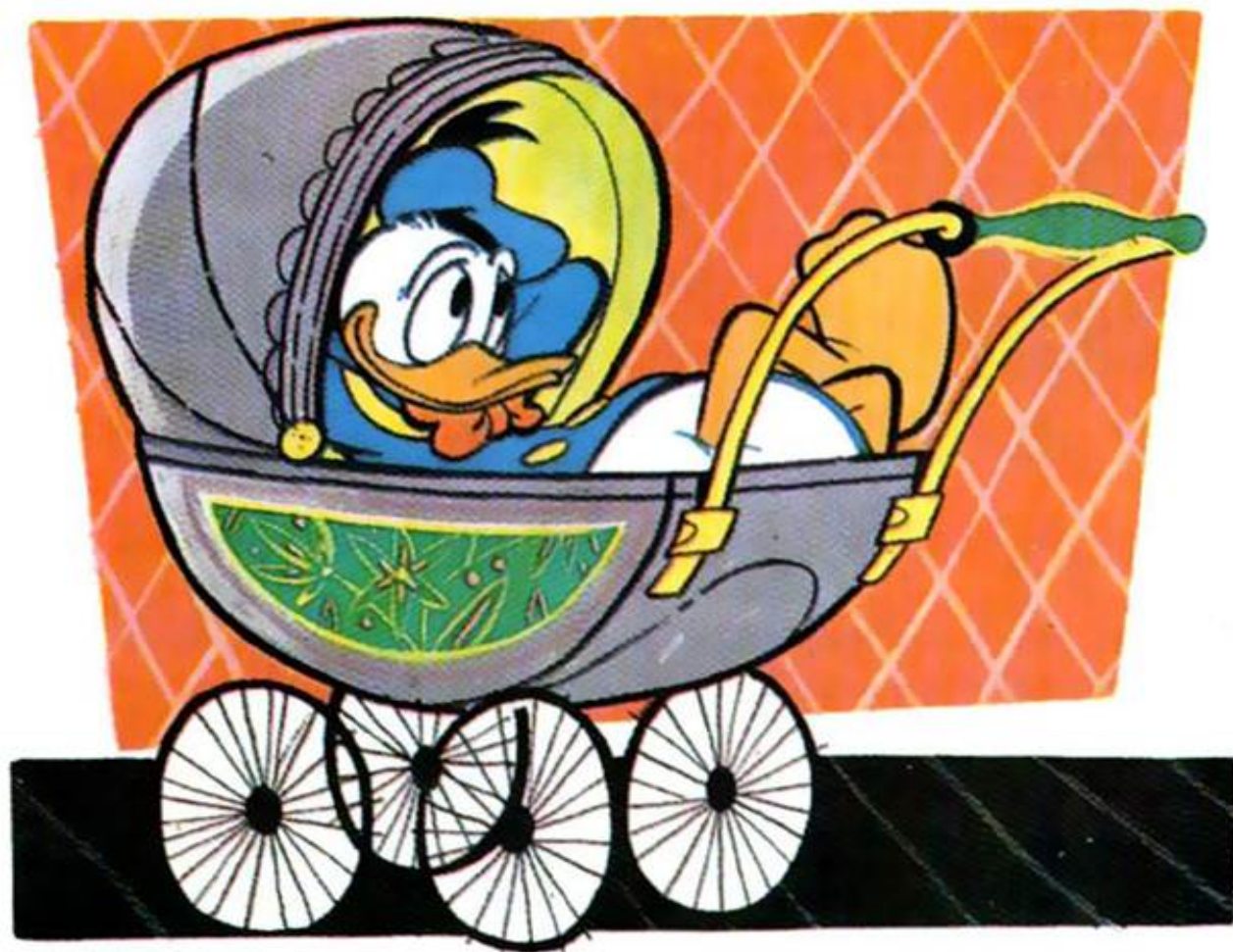


Se você estiver na beira d'água e a sua altura for 1,50 m, o seu olhar estará mais ou menos a 1,50 m do nível do mar. O horizonte estará a 4,5 km de distância.

A 2 m, 5,5 km
A 5 m, 8,5 km
A 10 m, 12,5 km
A 20 m, 17,5 km
A 50 m, 28 km
A 100 m, 39 km

A 200 m, 55 km
A 500 m, 88 km
A 1 000 m, 123 km
A 2 000 m, 174 km
A 5 000 m, 275 km
A 10 000 m, 394 km

Você pode perceber que os números da tabela da direita são cem vezes maiores do que os da tabela da esquerda. Isso quer dizer que, quanto mais alto você estiver do nível do mar, mais longe você vai poder enxergar. Veja um exemplo na tabela da esquerda. Se você estiver a 2 m do nível do mar, você estará enxergando o horizonte a 5,5 km de distância. Mas, se você estiver a 100 m acima do nível do mar, você verá o horizonte a 39 km de distância.



BABÁ POR UMA NOITE!

Não torçam o nariz! Pode bem acontecer que seus pais se ausentem, deixando-o tomar conta do irmãozinho caçula. Você saberia como agir? Não duvidamos, pois certamente os seus pais fizeram-lhe todas as advertências necessárias... Por exemplo: 1.º — preste atenção para que o peraltinha não chegue perto dos fogões e aquecedores a gás e que não brinque com fósforos; 2.º — não o deixe colocar

pequenos objetos na boca, como botões, moedas, dedais etc.; 3.º — não deixe ao alcance de sua mão frascos de comprimidos etc., nem garrafas; 4.º — não o deixe mexer em interruptores de luz ou tomadas elétricas; 5.º — se quiser distraí-lo recortando figuras, faça-o somente com tesouras de pontas arredondadas; 6.º — entretenha-o contando historinhas de fadas... nem que você tenha de inventar!

VIVA A NATUREZA!



O RELÓGIO DAS FLORES

Além de servir para encantar os olhos e tornar alegre qualquer ambiente, as flores também são

úteis para indicar as horas. Como? É bastante simples. Como o ser humano, que se sente mais em forma

MALV
se entr
e 9,3

MORRILHO —
abre-se entre as
6,30 e 7,30 ho-
ras.

MALMEQUER —
(ou calêndula)
— abre-se en-
tre as 5,30 e
6,30 horas.

FLOR DO LI-
NHO — abre-se
entre as 4,30 e
5,30 horas.

CHICÓRIA —
abre-se entre as
3,30 e 4,30 ho-
ras.

CAMPÂNULA —
abre-se entre as
2,30 e 3,30 ho-
ras.



em certas horas do dia, também as flores têm o seu momento mágico: abrem-se, fecham-se ou emanam um perfume mais intenso em certas horas.

Observando o seu movimento, você terá um relógio à sua disposição a qualquer momento. Não é tão exato quanto os outros... mas é mais bonito!

abre-
8,30
horas

ONZE-HORAS —
abre-se entre as
11,30 e 12,30
horas.

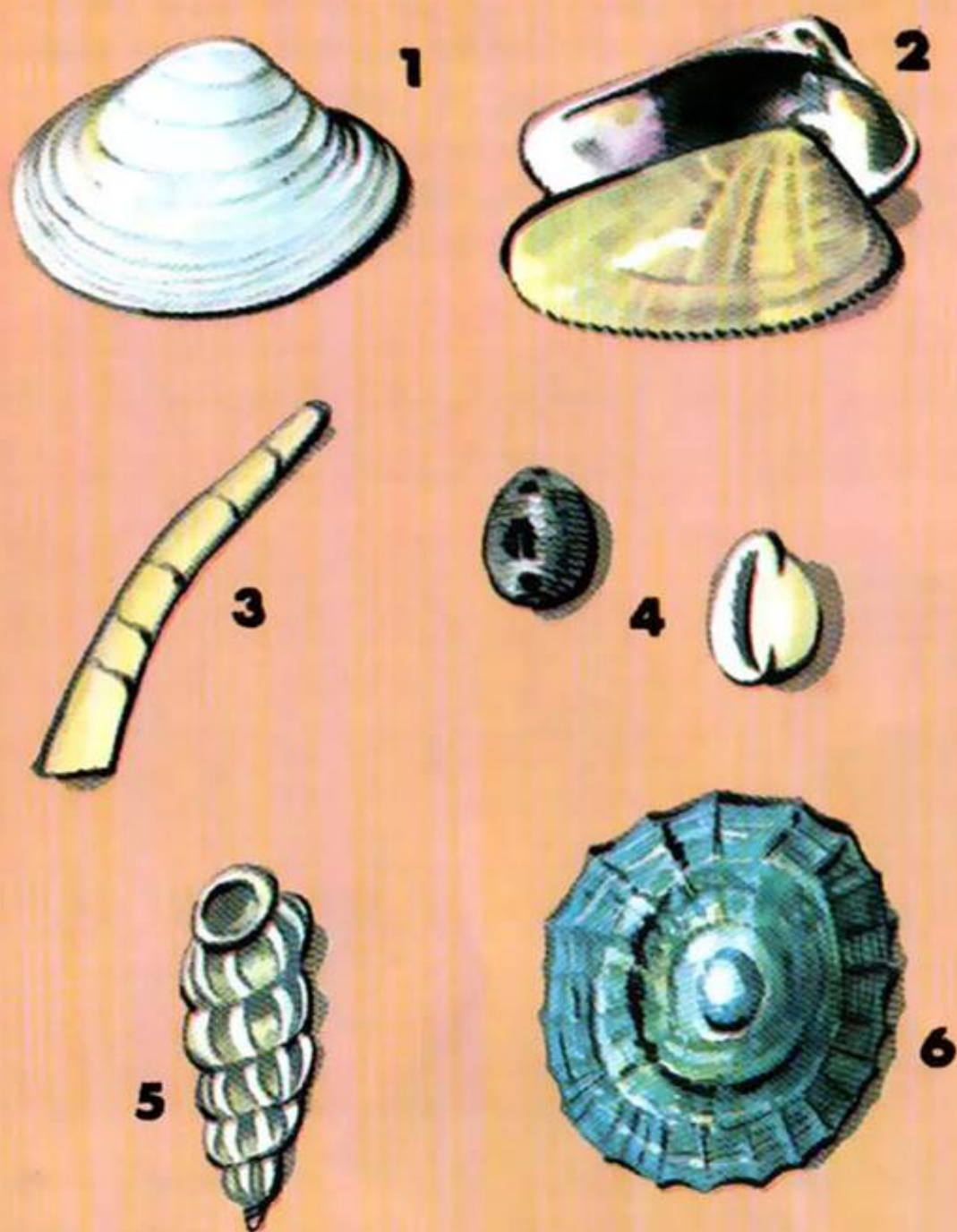
MALVA — fe-
cha-se entre as
12,30 e 13,30
horas.

ERVA - LEITEIRA
DE NOSSA SE-
NHORA — fe-
cha-se entre as
13,30 e 14,30 ho-
ras.

BOAS - NOITES
(ou jalapa) —
fecha-se entre
as 17,30 e 18,30
horas.

GERÂNIO —
palha mais i-
tensamente
seu perfume
partir das 19:
horas.





VOCÊ CONHECE ESTAS CONCHAS?

1 — Almeijoa: encontrada em praias de areia lodosa próximas a mangues, no limite das águas baixas.

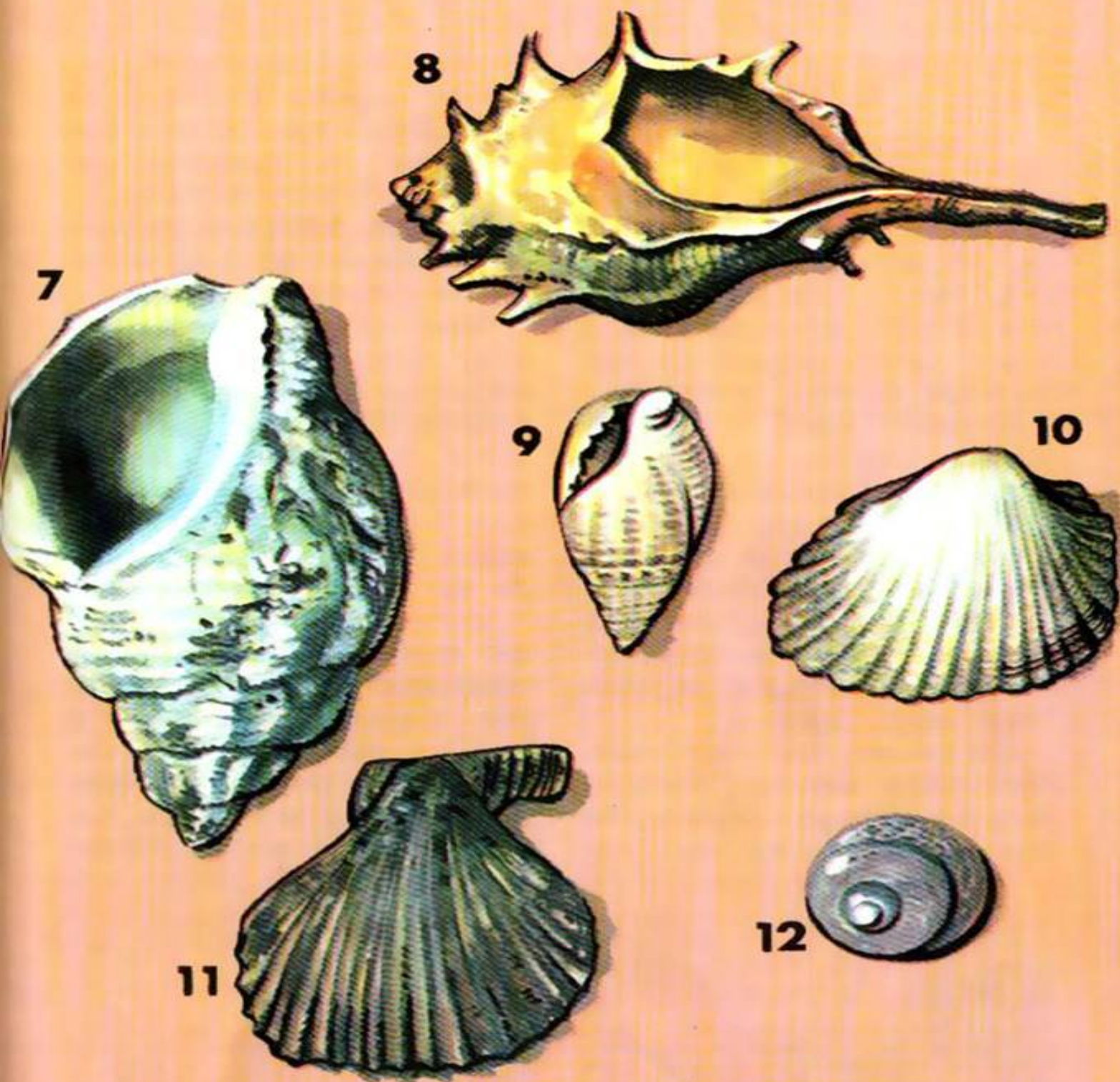
2 — Sernambi: vive na areia, perto da superfície.

3 — Dente-de-elefante: en-

contrada em praias fechadas e de fundo lodoso.

4 — Cipreas: também chamada de **chave**, esta concha é mais comum no Nordeste brasileiro.

5 — Canudinho: é bastan-



te comum, mas os exemplares vivos são difíceis de ser encontrados.

6 — Chapeuzinho-chinês: vive sobre as pedras, alimentando-se de algas.

7 — Caracol: em certos lugares, é chamada de **búzio**.

8 — Búzio: os pescadores costumavam soprar nestas conchas para anunciar a

chegada dos barcos.

9 — Caramujo: vive entre seixos em fundos lodosos.

10 — Arca: encontrada em praias de mar aberto.

11 — Pente: também chamada de **vieira**. É comestível.

12 — Saquarita: encontrada próximo a costas rochosas. É comestível.

COMO COLECIONAR CONCHAS

As conchas mais bonitas e raras podem ser encontradas durante a maré baixa, depois de um período de mar agitado.

Quando você for recolhê-las, use sacos de plástico para guardar as maiores, e caixas de fósforos, para as menores e mais delicadas. Aliás, tome bastante cuidado ao caminhar pela areia, pois você poderá quebrar alguns espécimes muito frágeis.

Se as conchas estiverem habitadas, vai ser preciso limpá-las logo depois de recolhidas, antes que co-

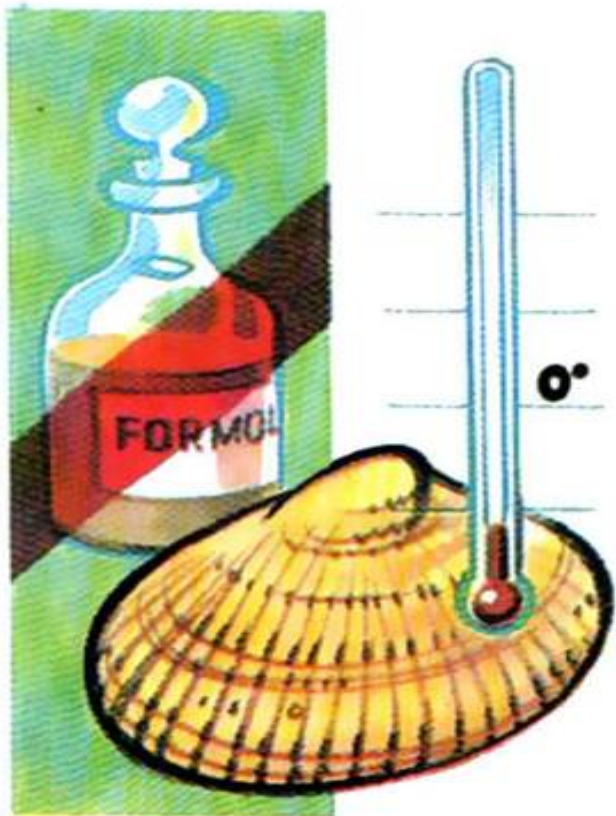
mecem a cheirar mal.

Nas regiões quentes, os colecionadores costumam enterrar as conchas na areia e deixar durante alguns dias, para que as bactérias façam todo o serviço de limpeza.

Mas, se você não quiser usar este método, faça o seguinte: coloque suas conchas dentro de uma vasilha com água quente, mas não fervente, durante uns 10 ou 15 minutos. Em seguida, limpe com a ajuda de um palito.

Você também pode colocar suas conchas bem embrulhadas num congelador, por alguns dias, pois o frio intenso amolece e decompõe os tecidos, tornando mais fácil a limpeza. Esse método é especialmen-





te recomendado para as conchas de abertura pequena, como por exemplo a cipreas, que você pode ver na ilustração n.º 4 da página 24.

A parte externa de algumas conchas pode estar coberta de musgo ou cracas, que são pequenos crustáceos com o formato de um vulcãozinho todo esbranquiçado.

Ao limpar as conchas, tome muito cuidado e use água, sabão de coco e uma escova de dentes velha.

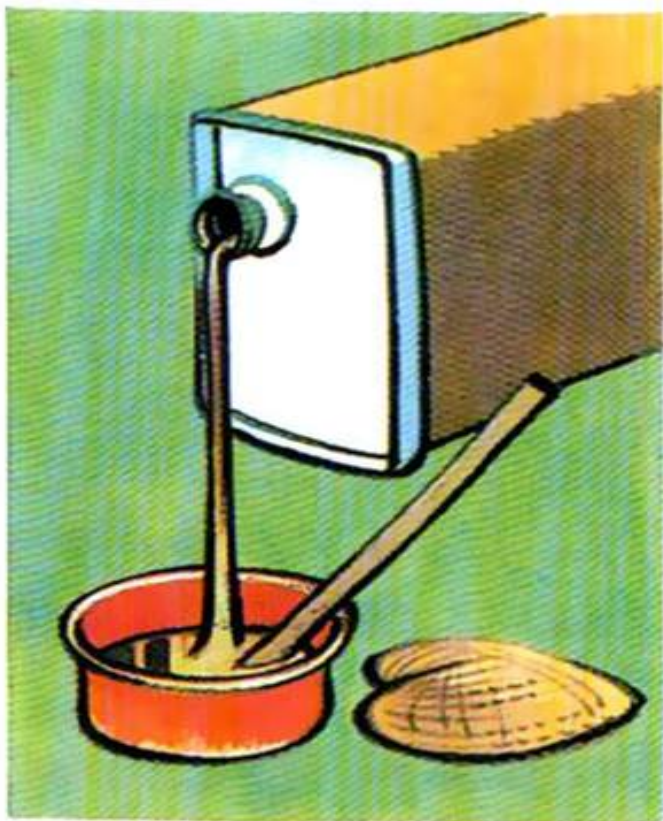
Evite usar produtos químicos na limpeza porque eles podem destruir os desenhos delicados e o colorido das conchas.

Nunca use formol para conservar as conchas por-

que, depois de um certo tempo, essa substância acaba soltando ácidos que corroem a superfície das conchas.

Algumas conchas, depois de secas, perdem o brilho e a beleza que possuíam quando estavam na água. Para evitar isso, os colecionadores costumam passar verniz na sua superfície. Mas o efeito final é artificial e o aspecto original da concha fica muito alterado.

A melhor forma de restaurar o brilho das conchas é passar algodão umedecido em óleo mineral. Desse modo, você vai ter, por muito tempo, conchas tão bonitas como eram quando foram encontradas.





TUCANO

Sem dúvida, o tucano é uma das aves mais representativas de nossa fauna. Habita principalmente a Amazônia, mas é comum também em outras regiões do Brasil.

Alimenta-se quase que exclusivamente de frutas do mato.

Para comer, estica o pescoço, apanha uma fruta e fica com ela na ponta do bico. Para engolir, vira o bico para cima até que a comida escorregue pela garganta.

Vive nas matas, saltando de galho em galho.

O tucano mais pula do que voa e sua maior dificuldade é conseguir equilibrar-se devido ao tamanho de seu bico, maior do que sua cabeça.

Raramente ele vai ao chão, pois não possui muita agilidade para andar.

Entre os inimigos que perseguem o tucano está a irara, um animal agressivo e muito temido pelas aves.

HORA DO LANCHE



A COMIDA EM ROMA ANTIGA

Donald estava em dificuldade: não conseguia descobrir quando foi que os romanos primitivos inventaram a pizza e a lasanha!

— Os romanos não comiam isso, tio Donald! — disse Huguinho — Quando Roma foi fundada, lá pelo século VIII a.C., eles não conheciam o trigo, cereal indispensável para fazer massa

de farinha de trigo!

A comida dos primitivos romanos era muito simples: baseava-se em vegetais e frutas. Eles gostavam de alho, cebola, nabo e legumes. Suas frutas preferidas eram figos, romãs, laranjas, peras, maçãs e uvas. O prato nacional dos romanos, como o nosso arroz-com-feijão, era a papa de cereais.





O "luxo" de comer carne era reservado aos ricos. Comiam carne de carneiro, de burro, de porco, de ganso, de galinha, de pato e de pombo, principalmente.

Sabiam fazer salsichas e linguiças. Chegavam a alimentar porcos com figos para obter carne perfumada e criavam gansos especialmente para obter patês.

Com a expansão do Império Romano, nos séculos III e II a.C., os alimentos dos povos conquistados passaram a fazer parte da mesa dos romanos.

Nas cortes de Roma, o hábito de comer bem e muito espantou Donald:

— Puxa! Esses césaes deviam ser gordos como o Bafo-de-Onça!

COMO APROVEITAR SOBRAS

Peninha tinha voltado de um piquenique, furioso e faminto: dois ursinhos haviam roubado a cesta de comida e o coitado ficou só com uns restinhos que não davam para nada.

— Não davam para nada? — perguntou Vovó Donalda, quando soube da história — Você é que não imagina o que se pode fazer com esses "restinhos". Eu sempre aproveito sobras de

comida em pratos deliciosos e economizo muito dinheiro.

A Vovó Donalda não é apenas uma boa cozinheira: ela entende, e muito, de Economia Doméstica!

Todas as sobras de refeições, depois que estiverem frias e todo resto de carne são guardados na geladeira. Sobras de alimentos enlatados vão para a geladeira em vasilhas de louça e não na própria lata.

A Vovó sabe também uns segredos especiais. Queijo seca na geladeira e, por isso, ela o guarda embrulhado em pano fino. Chocolates, nozes e amêndoas estragam-se sob a ação da luz e devem ser colocados em vasilhas com tampa. Ela só não guarda alimentos estragados e sobras de comida feita com leite.

Na página ao lado, você vai encontrar quatro recheios para sanduíche feitos com sobras de frango.



FRANGO COM PICLES

Você vai precisar de:

- 1 xícara de carne de frango picado (cozido ou assado)
- 2 colheres (de sopa) de pickles bem picados
- sal a gosto
- maionese, para umedecer a mistura



FRANGO COM CASTANHA DE CAJU

Você vai precisar de:

- 1/2 xícara de carne de frango picado (cozido ou assado)
- sal a gosto
- 1/2 xícara de castanha de caju
- maionese, para umedecer a mistura

FRANGO COM QUEIJO E RABANETES

Você vai precisar de:

- 1/2 xícara de frango picado (cozido ou assado)
- sal a gosto
- 1/2 xícara de queijo prato ou mineiro, picado
- 2 rabanetes picados
- maionese para umedecer a mistura

FRANGO COM CENOURA E PIMENTÃO

Você vai precisar de:

- 1/2 xícara de frango picado (cozido ou assado)
- sal a gosto
- 1/2 xícara de cenoura crua, ralada
- 2 colheres (de sopa) de pimentão verde picado
- maionese, para umedecer a mistura

MODO DE PREPARO PARA OS QUATRO RECHEIOS

Misture todos os ingredientes juntando aos poucos a maionese até que você consiga obter

uma massa pastosa. Coloque sal a gosto, mas, cuidado, pois a maionese já é salgada.

OS DOCINHOS DAS SEREIAS

— **Q**ue delícia! — disse Donald depois de experimentar os docinhos que a Vovó havia feito — Essas sereias sabiam encantar um homem!

— As sereias fazem parte da mitologia grega — disse Huguinho, percebendo o olhar de ciúmes de Margarida — Eram mulheres da cintura para cima e pássaro da cintura para baixo. Tinham asas e seu canto irresistível atraía os navegadores para as pedras, onde naufragavam. Mais tarde as sereias passaram a ser descritas

como metade peixe, metade mulher.

Conta ainda a lenda que Ulisses, o herói grego, foi o único homem que ouviu as sereias e escapou com vida. Ele tapou os ouvidos da tripulação com cera e mandou que o amarrassem ao mastro do navio.

— Pois eu gostaria de conhecer as sereias... — começou Donald, mas logo notou o olhar furioso de Margarida — Mas é só porque elas devem saber fazer outros doces gostosos como esses, claro!



SOBREMESA DAS SEREIAS

Você vai precisar de:

- 6 xícaras de fatias de maçã (sem casca e semente)
- 1 colher (de chá) de canela em pó
- 1 colher (de sopa) de suco de laranja
- 1/2 xícara de mel
- 1/2 xícara de açúcar
- 2/3 de xícara de farinha de trigo (de preferência peneirada)
- 1/3 de xícara de manteiga ou margarina (retirar da geladeira com antecedência)
- 1 laranja descascada, sem as sementes e cortada em rodela

Modo de fazer:

- 1 — Coloque as fatias de maçã numa fôrma refratária untada com manteiga.
- 2 — Misture a canela, o suco de laranja e o mel.
- 3 — Pegue esta mistura e despeje sobre as maçãs.
- 4 — Misture o açúcar e a farinha de trigo.
- 5 — Pique a manteiga em pedacinhos, junte à farinha e mexa com a ponta dos dedos.
- 6 — Salpique esta mistura sobre as maçãs e cubra com as rodela de laranja.
- 7 — Asse em forno moderado durante aproximadamente 45 minutos. Deixe esfriar e sirva.



VOCÊS ESTÃO SERVIDOS?

Um Escoteiro-Mirim pode também transformar-se num eficiente "barman" se a ocasião o exigir. (Alguma visita importante e inesperada, por exemplo...) Eis a receita secreta de alguns refrescos que podem atender a todos os gostos... e também ao seu bolso.

Laranja ao clarão da lua: esprema três laranjas e dois limões, despeje o suco obtido numa garrafa. Adicione açúcar ao seu gosto, um pouco de água mineral e vários cubos de gelo. Mexa bem, e... está pronta a sua laranjada diferente! Ao servir, enfeite com uma casca de laranja cortada ao comprido.

O chá de... pêssegos: deixe esquentar a água e retire-a do fogo antes que comece a ferver. Despeje-a num bule de chá já preparado, isto é, que você já tenha esquentado com água quente. Adicione então 2 a 3 saquinhos de chá. Deixe em infusão por 2 a 3 minutos, retire os saquinhos já usados, ponha açúcar suficiente e adicione

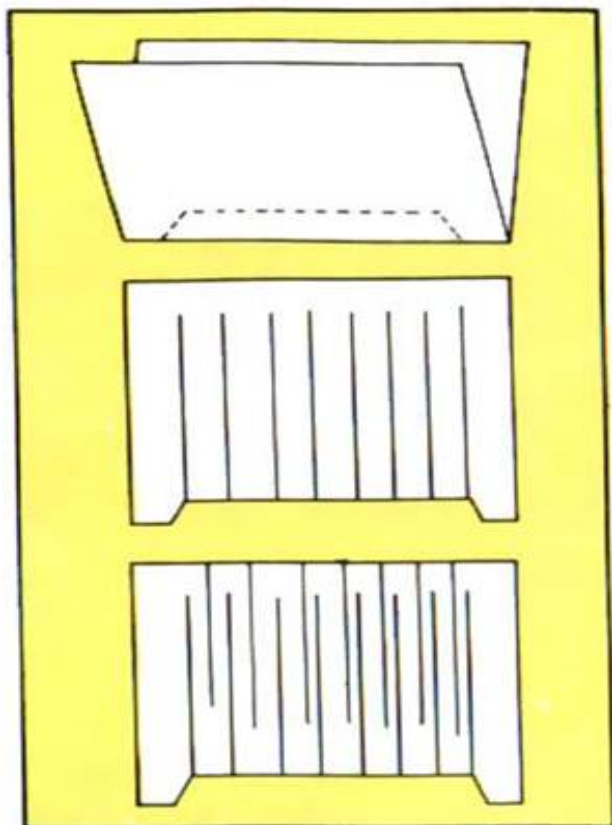
um pêssego "amarelo" previamente descascado e cortado em fatias. Deixe o bule esfriar e coloque-o a seguir na geladeira. Logo você terá um refresco delicioso e bastante original.

Leite com menta: despeje numa garrafa $\frac{1}{2}$ litro de leite e $\frac{1}{2}$ litro de água. Adicione açúcar e três gotas de álcool de menta.



MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS





O ARCO ENCANTADO

Passar através de um cartão-postal? Para um Escoteiro-mirim, isso é uma brincadeira. Mesmo assim, o mágico amador deve preparar bem a coisa. Mas não é difícil.

Recorte o cartão exatamente como indica a ilustração ao lado... Desdobre... e passe em volta do corpo do espectador que duvidou! Assim, ele vai aprender a levar a sério seus dons de ilusionista!

MAGNETISMO



Pegue uma folha de jornal, amasse fazendo uma bola, e depois coloque em cima de uma tábua, em equilíbrio, sobre uma mesa e uma cadeira (ver nosso de-



senho). Faça alguns passes magnéticos por cima do papel amassado, dê um pontapé na cadeira. A tábua cai, mas a bola de jornal permanece a uma certa distância de sua

mão! O segredo? Antes da apresentação de seu número, você colou uma argola de nylon muito fino ao jornal e amassou de modo a deixar a argola para cima. E seus passes magnéticos? Isto era um pretexto para enfiar o dedo na argola.



ÁGUA PATALÓJICA

É um fenômeno físico apenas, mas deixa todos boquiabertos e se transforma num número de magia pura ao se acrescentarem umas mágicas. Aposte que você é capaz de virar um copo cheio de água sem perder uma gota do líquido. O segredo deste número perde-se na noite dos tempos! Encha o copo até a borda.

Coloque em cima uma folha de papel ligeiramente grossa — não use papel-jornal! Coloque uma mão sobre o copo, que você segura com a outra, e vire de cima para baixo: a folha de papel permanecerá colada na borda do copo e nenhuma gota vai escapar.

Você vai ter sucesso com este número se treinar uma ou duas vezes sozinho, antes de se expor a uma demonstração em público...

TELEPATIA MATEMÁTICA

Aqui está um truque que vai deixar seus amigos espantados. Pegue um baralho de 32 cartas (do 7 ao ás inclusive) e lembre-se

bem disto: cada carta deve ser contada pelo seu próprio valor (o 7 vale 7; o 8 vale 8 etc.). Mas, note bem, o valete vale 2, a dama 3, o rei 4 e o ás 11. Peça então a um espectador para escolher uma carta e guardá-la sem mostrar a você. E anuncie que você vai dizer qual a



carta escolhida, bastando que ele realize as seguintes operações:

- Multiplicar por 2 o valor da carta (14 se escolheu um 7, por exemplo).
- Acrescentar, depois, 3 ao



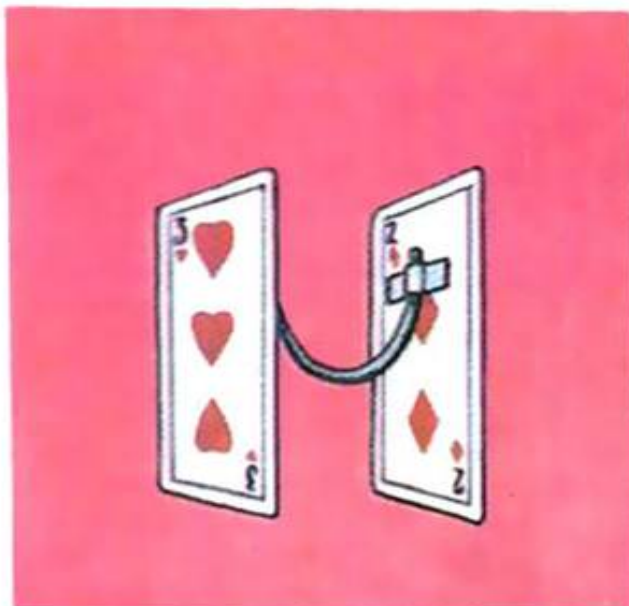
total obtido e multiplicar tudo por 5. Terminado? Ainda não! Faça-o acrescentar mais 1, se a carta escolhida for paus, 2 se for ouros, 3 se for copas, 4 se for espadas — e peça-lhe o resultado final.

Por seu lado, diminua mentalmente 15 do número anunciado pelo seu amigo.

Vai identificar, assim, a carta escolhida. Aqui está um exemplo: digamos que seu amigo tenha escolhido um rei de paus (4 pontos). Multiplicado por 2 = 8 mais 3 = 11. Multiplicado por 5 = 55. Mais o valor da carta escolhida: (paus = 1) = 56. Diminuindo mentalmente 15, vai obter 41. Ou seja, 1 (número da direita) que corresponde ao paus e 4 pelo valor da carta, portanto, o rei!

A CARTA ... VOADORA!

Pegue um baralho — já bem usadinho, de preferência — e um pedaço de elástico bem fino. Prenda uma ponta do elástico no lado da figura de uma carta, a três quartos de altura, com um pouco de cola. A outra ponta do elástico vai ficar presa da mesma forma, no verso de uma segunda carta e à mesma altura. Depois você coloca por cima uma terceira carta — qualquer uma — entre as duas ligadas pelo elástico, tendo cuidado para que esta terceira se insira perfeitamente no monte e permaneça invisível quando você segurar o baralho todo, firmemente na mão. Solte a carta presa lentamente, aos pouquinhos. Passe então a outra mão, bem aberta, por cima do baralho e diga: "Abracadabra". Aí, a terceira carta, puxada pelo elástico, vai aparecer aos pouquinhos e subir até sair quase que inteiramente do baralho, como por magia. Você também poderá soltar a carta de repente. Aí ela vai "decolar" do baralho e saltar nos ares, para surpresa de todos.







O JOGO DO MAGO MERLIN

Pegue um jogo de 52 cartas e retire todos os 8, 9 e 10. Embaralhe bem. Corte. Atenção: o ás vale 1 ponto, o rei 4, a dama 3, o valete 2, as outras cartas valem o próprio valor indicado. Faça 2 fileiras paralelas, cada uma com 4 cartas fechadas. Em cima de cada carta, abra uma que você pega do baralho. Toda vez

que o total de 2 cartas somar exatamente 8, separe e substitua por 2 outras. Depois da primeira rodada, não é mais obrigatório seguir uma ordem certa e se, por exemplo, você tirar um 3 do jogo e, por acaso, tiver um 5 sobre a mesa, pode combinar as 2 cartas para somar "8". As figuras de uma mesma cor — rei, dama, valete — podem ser separadas de três em três (valendo 9 pontos no total), com a condição de que todas estejam no mesmo monte.

INVENTOS & INVENTORES



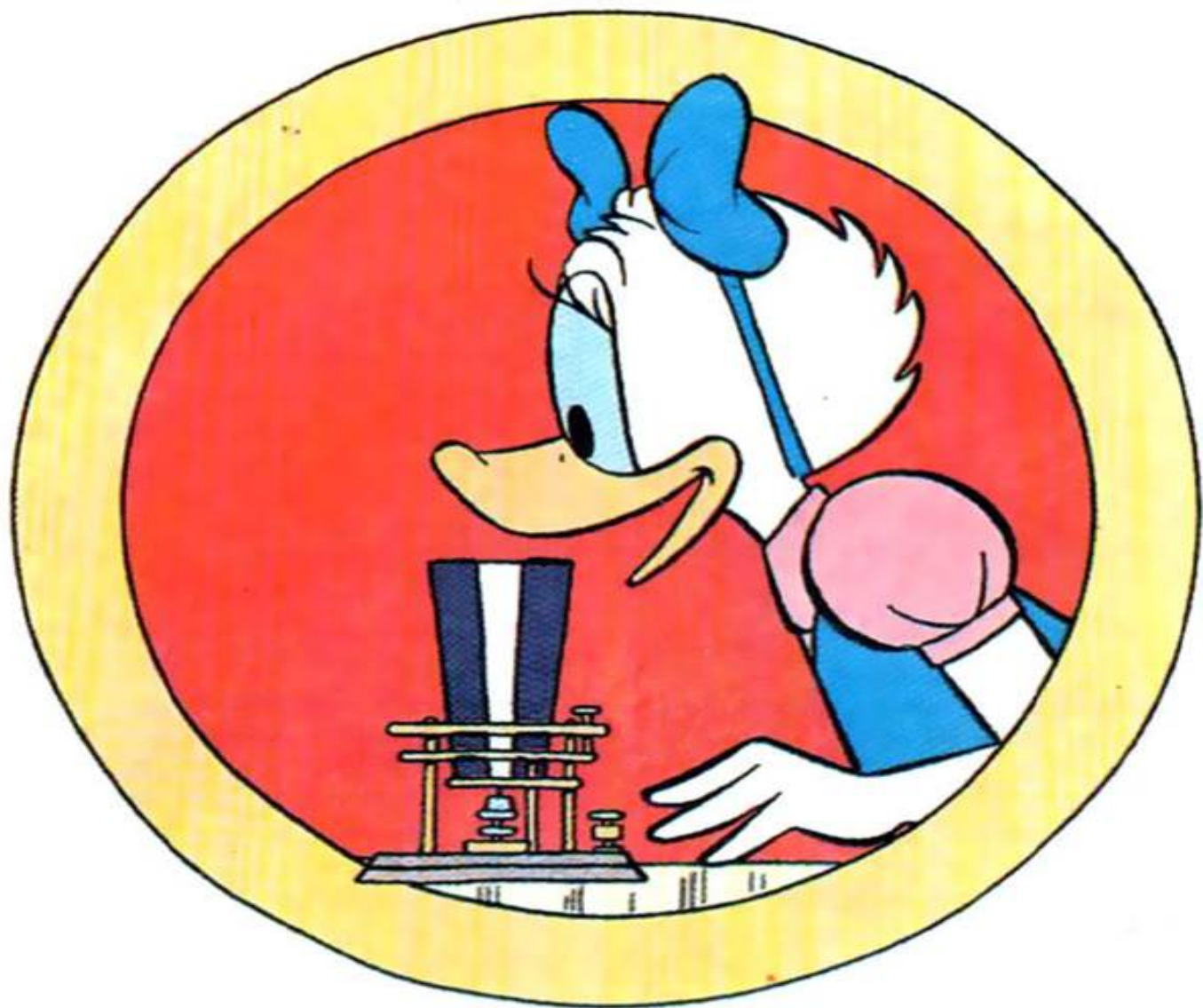
ALÔ, AQUI FALA GRAHAM BELL!



E sem dar tempo a Donald de esmurrar o aparelho, o Pardal disse:

— A possibilidade de transmitir a voz humana a distância parecia uma idéia maluca até o dia em que o telégrafo começou a transmitir palavras por meio de sinais. Os físicos deduziram, então, que, se era possível transformar as ondas sonoras em corrente elétrica variável, a palavra poderia também

ser perfeitamente enviada através de cabos. O primeiro a usar a palavra **telefone** foi o inglês Wheatstone que, em 1860, deu esse nome a um invento seu que não deu certo: um transmissor não elétrico da voz humana. Foi, porém, o alemão Johann Philipp Reis quem construiu o aparelho mais próximo do que seria o telefone: em 1861 desenhou uma máquina para transmitir sons musicais.



O telefone mesmo viria com o americano Alexander Graham Bell, mas o engraçado é que ele chegou ao escritório para registrar a patente do seu invento apenas duas horas antes de outro inventor, Elisha Gray, também americano... que havia inventado a mesma coisa! Tudo isto aconteceu em março de 1876.

O sistema de Bell consistia num mecanismo que transformava a palavra falada em ondulações elétri-

cas, conduzindo-as através de um fio. Dizem que as primeiras palavras transmitidas pelo telefone foram do inventor: — Mr. Watson, venha cá! Estou precisando do senhor. (Graham Bell havia derramado um pouco de ácido na roupa e por isso chamou seu secretário.)

— PAM!

Era Donald, que tinha dado um murro no aparelho e recobrado sua fichi-nha...

"PARDAIS" DE VERDADE

GRAHAM BELL

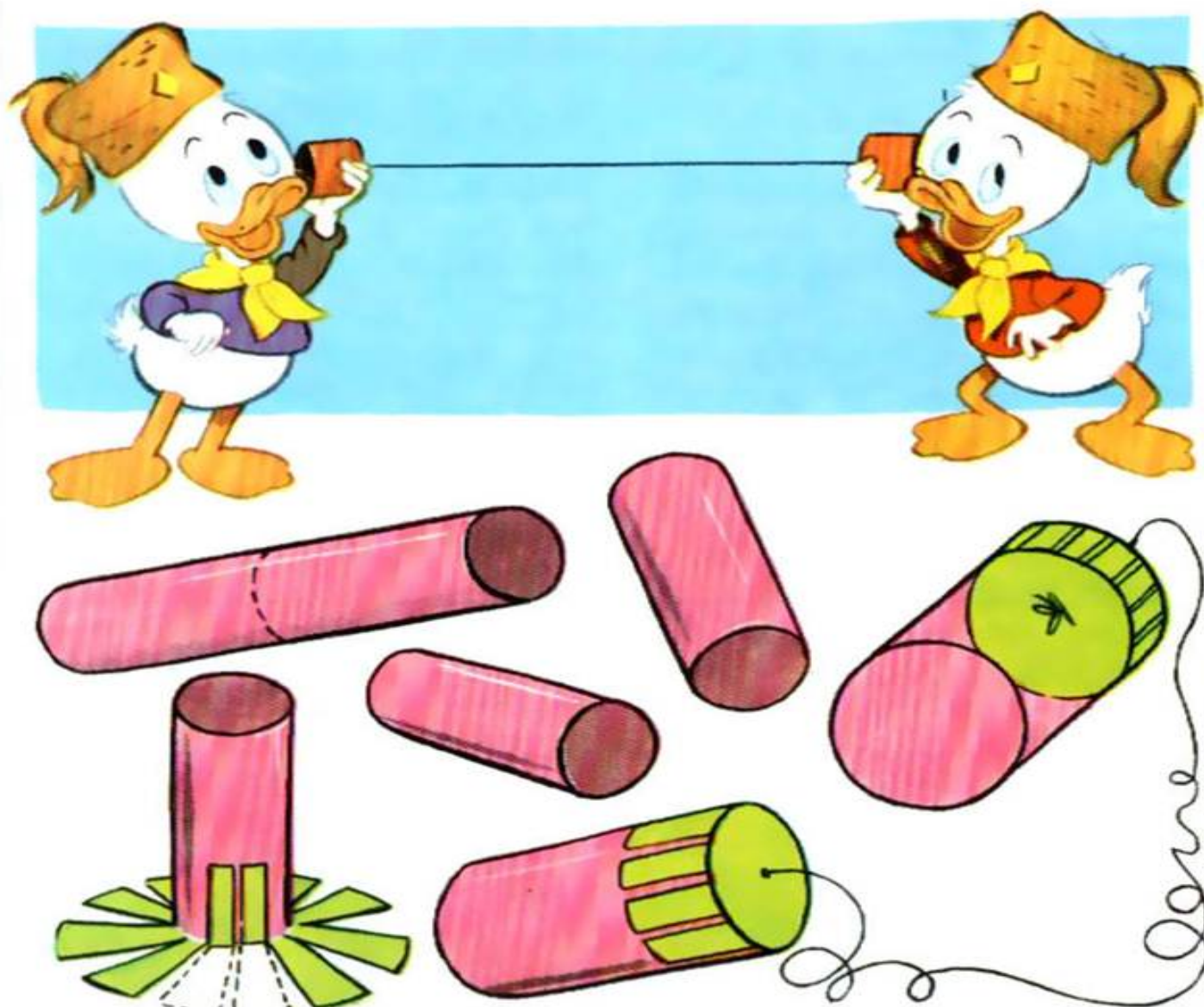


Alexandre Graham Bell nasceu em Edimburgo, Escócia, em 1847. Sua família dedicou-se, por gerações, ao estudo da educação da voz. Por isso, Bell especializou-se em **fonologia** (estudo dos sons da linguagem), **dicção** (arte de dizer) e **acústica** (estudo do som).

Dedicando-se ao ensino de surdos-mudos, Bell começou a fazer experiências com um telégrafo musical. Numa tarde de junho de 1875, trabalhava no seu instrumento com o auxiliar Watson. Este estava na extremidade transmissora e Bell na extremidade receptora, tentando ouvir algum sinal emitido pelo assistente. De repente, Bell começou a ouvir os **ruídos** produzidos na outra sala. Correu para Watson gritando-lhe que não tocasse no aparelho. Descobriu, então, que algumas molas tinham se soltado em alguns pontos do transmissor. E foi assim que, por acaso, atingiu o fim desejado.

Ao construir o primeiro aparelho telefônico, Bell inscreveu-o na Exposição do Centenário de Filadélfia. Foi o entusiasmo de D. Pedro II, do Brasil, ali de visita, que chamou a atenção para a importância do invento. Pouco depois, o telefone conquistaria o mundo.





FIO DIRETO

O fio em questão é o do telefone de campo que você poderá fazer de maneira bem simples. Eis como: antes de tudo, arran-je dois cilindros de pape-lão; recorte numa cartolina dois discos de circunferên-cia maior que a base dos cilindros. Recorte-os em forma de "pétalas" (veja a ilustração) e, depois de ter

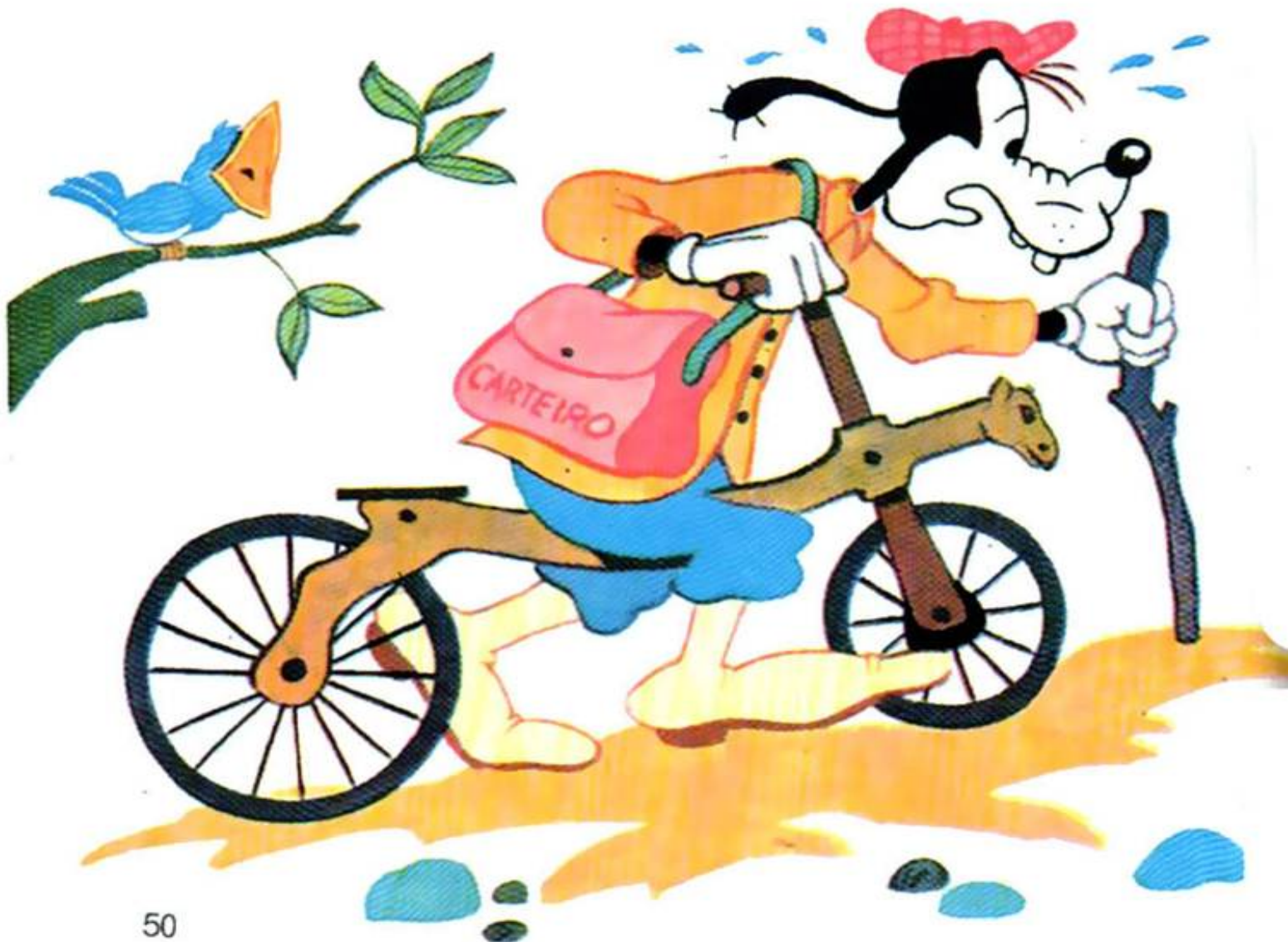
feito passar pelo centro um fio do tamanho que preferir, aplique as "péta-las" ao fundo dos cilin-dros colando-as sobre as bordas externas dos mes-mos... e o seu telefone de campo está pronto! Agora é só falar, encos-tando a boca no seu apa-relho e o outro escuta na outra ponta do telefone.

A BICICLETA

A primeira bicicleta surgiu em 1790. Um francês, talvez só para se divertir, construiu o **celerífero**. Era uma espécie de cavalo de madeira com duas rodas: uma entre as patas dianteiras, e outra entre as de trás; o veículo movia-se com... "ação de sola", ou seja, o próprio ciclista apoiava os pés no chão e assim ia tocando o negócio pra frente.

Em 1816, Jean Niepce

lançou o **celerípede**: era quase igual ao invento anterior, mas sem a cara e o jeito do cavalo. De todas essas tentativas resultou, em 1818, a **laufmaschine**, do barão Karl von Drais, no então grão-ducado de Baden, hoje parte da Alemanha. A nova versão apresentava duas novidades: o **guidão** e o **selim**, que até hoje permanecem. O guidão dava direção ao veículo e o selim, mais



conforto para sentar. Em 1852, outro alemão, Philip Fischer, ajustou **pedais** às rodas dianteiras por meio de uma manivela. Estava aberto o caminho para o **velocípede**, que seria um dos inventos mais populares do fim do século XIX. No princípio, as rodas eram de madeira. Em 1865 surgiram as metálicas com uma camada de borracha maciça. A roda dianteira tornara-se enorme, para dar maior velocidade ao veículo. Mas em 1878 os franceses Guilmet e Mayer criaram a **transmissão em cadeia**: combinação, por uma corrente, de uma roda dentada aplicada ao pedal e outra, igualmente dentada, aplicada à roda traseira do veículo. Assim economizava-se esforço do ciclista e ganhava-se velocidade, sem necessidade de exagerar o tamanho das rodas motrizes.

Depois vieram os **pneumáticos** e a **transmissão livre**, que faz a roda posterior continuar girando mesmo quando o ciclista deixa de pedalar. E, como diria o Zé Carioca, mais tarde... viria a "bicicleta" do futebolista brasileiro Leônidas da Silva. Foi na Copa do Mundo de 1938 e... Bom, mas deixa isso pra lá!



Celerífero

Biciclo



Bicicleta de Fischer



Bicicleta com corrente



MOINHOS DE VENTO



Moinho é um engenho para moer grãos. Os antigos moinhos eram feitos de duas pedras, chamadas **mós**, uma colocada sobre a outra. Na mó inferior ia caindo o grão que depois era esmagado pela mó superior.

Os moinhos podem ser movidos pela força da água, do vento, da tração animal. Hoje o nome moinho estendeu-se a todos os estabelecimentos industriais onde se efetuam operações de moagem, com o uso de motores.

O primeiro moinho de vento foi concebido por

Heron de Alexandria (século II antes de Cristo). Séculos depois, os moinhos aparecem na China, Pérsia e países árabes. Destes últimos, os cruzados levaram a idéia para a Europa. O primeiro moinho ali conhecido data de 1197, nos Países-Baixos. Um século depois, a Inglaterra adotou essa invenção.

O moinho foi um fator de progresso, pois fazia, sozinho, o trabalho de cem escravos. Na Holanda, foi usado até para secar as terras invadidas pelo mar e manter o solo estável e fértil.

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



AVENTURAS EM BALÕES



A conquista do espaço pelo homem começou com... balões. O que poucos sabem é que um dos pioneiros desse invento foi um brasileiro, o padre Bartolomeu de Gusmão, que a partir de 1709 realizou várias experiências com balões. Não obteve completo sucesso, mas o seu pioneirismo lhe valeu o título de "Padre Voador".

Os primeiros balões a ser utilizados chamavam-se "montgolfiers", nome de seus construtores, os irmãos franceses Montgolfier. Subiam do mesmo jeito que os balões comuns: com ar quente produzido por fogo sob a boca do balão. As primeiras su-

bidas foram feitas com o balão preso à terra por cordas, pois se fosse solto seria levado pelo vento, sem nenhum controle possível.

Em 1783 foi realizado o primeiro **vôo livre** em balão. Aconteceu em Paris e seus passageiros foram Pilâtre de Rozier e o marquês de Arlandes. A viagem durou 25 minutos, sobrevoando por mais de 9 km os telhados de Paris. Houve ameaça de incêndio no balão quando as faíscas do fogo propulsor chamuscaram o pano do balão e quase atingiram as cordas. O marquês conseguiu deter o fogo com uma esponja úmida e quando, por fim, aterrissaram, o sonho de

séculos se fez realidade: o homem podia voar!

Dez dias depois realizou-se o primeiro vôo com balão de hidrogênio. Em vez de ar quente, o balão era sustentado por hidrogênio, um gás mais leve que o ar. Foi pilotado pelo próprio inventor J. A. C. Charles. Ele e seu amigo Robert voaram durante algumas horas e o vento os empurrou até Nesle, a 50 km de Paris. Ali Robert desceu e Charles resolveu subir novamente, sozinho. Com um só passageiro, o balão, mais leve, subiu a 3 000 metros de altitude.

Após esse novo êxito, seguiram-se muitos outros vôos até que, dois anos de-

pois, o canal da Mancha foi cruzado pela primeira vez, pelo ar. O francês Blanchard e o inglês Jeffries decolaram de Dover, na Inglaterra, em 7 de janeiro de 1785, com vento favorável. Tudo foi bem no começo, mas, ao atingir 700 metros de altitude, tiveram de soltar um pouco de hidrogênio do balão. Este começou então a sacudir tanto que os dois pilotos precisaram jogar fora tudo o que levavam para que o balão não caísse no mar; jogaram até as roupas menos necessárias. Assim conseguiram chegar até a costa da França, gelados de frio, mas foram recebidos como heróis.

O AVIÃO-ESPIÃO

Os aviões americanos U-2, surgidos em 1954, foram na época as maiores maravilhas da espionagem aérea. Ficaram mundialmente famosos quando um deles foi abatido sobre a URSS em maio de 1960, criando um rumoroso caso internacional.

Esse aparelho foi concebido para voar a grande altitude e fotografar objetivos militares. Em sua fuselagem estão instaladas sete câmaras infravermelhas automáticas capazes de, a 30 000 metros de altitude, obter fotos tão nítidas que, ampliadas, permitem distinguir uma bola de pingue-pongue no chão!



CAÇADAS NA ÁFRICA

Na sua incessante luta pela vida, as primeiras aventuras do homem foram as caçadas. Por isso todo homem nasce com instinto de caçador e o fascínio da aventura.

Nas savanas da África Central, onde existem leões e outras feras, organizam-se emocionantes **safáris**. Em swahili, uma língua nativa dessa região, **safári** quer dizer **viagem**, mas a palavra acabou virando sinônimo de **expedição de caça**.

Nos tempos que se perderam na noite dos séculos, o homem media forças com os bichos utilizando apenas a inteligência e

armas rudimentares. Como atualmente o armamento dos homens é muito superior, foi preciso fazer leis de proteção aos animais selvagens, para que os caçadores não acabassem com a caça.

Quem vai à África tem três tipos de safári para escolher:

1 — A caçada propriamente dita, com armas de fogo. O caçador deve ter uma permissão prévia das autoridades competentes para fazer o safári. Mediante o pagamento de taxas, pode caçar certos animais em época e quantidade limitadas. Qualquer infração implica em pesadas multas



e outras penalidades.

Há organizações especializadas em dar toda assistência ao caçador durante o safári. Contratada, a organização providencia acomodações, alimentação, condução, guias, armas, munições etc. Sendo expedições dispendiosas, só podem ser feitas por pessoas de posses.

2 — Safári que, em vez de rifles e espingardas, usa somente **máquinas fotográficas** e **filmadoras**. Dedicar-se apenas a fotografar ou filmar os animais no seu ambiente natural. É procurado pelos verdadeiros amantes da natureza e chega a ser mais perigoso e cheio de emoções, pois, na ânsia de colher bons instantâneos, o fotógrafo poderá arriscar-se demasia-

damente. Quênia, Tanzânia e Uganda são os países que recebem maior número de adeptos de safáris fotográficos.

3 — O safári mais arriscado é o praticado por alguns caçadores profissionais: o **safári de apre-samento**, especializado em capturar feras vivas para jardins zoológicos, hospitais e centros de pesquisa.

Por ser um trabalho perigoso e que exige muita perícia, coragem e experiência, esses profissionais são bem pagos. Donald Hunt, antigo caçador do Quênia e um dos mais famosos, sempre gostou de declarar a todos: "Vivo uma vida emocionante e ainda sou pago para isso".

Que mais poderia querer um aventureiro?



CONTOS-DO-VIGÁRIO

N o livro "Crônica da Polícia e da Vida do Rio de Janeiro", o delegado Fernando Bastos Ribeiro narra como surgiu o chamado **conto-do-vigário**. Chegou ao Brasil, em 1814, Antônio Teodoro, homem de fala macia e pose de grão-senhor. Fez-se amigo das famílias tradicionais cariocas e dos comerciantes mais prósperos. Aos poucos, entre uma conversa e uma contradança nos salões elegantes, foi con-

tando por que tinha vindo para o Brasil.

Era o único herdeiro — dizia ele — de um tio muito rico, que havia falecido havia pouco em Portugal. A fortuna imensa obrigara-o a abandonar Lisboa por causa da ganância de alguns parentes e amigos. Tinha deixado lá um procurador e brevemente chegariam seus baús e arcas carregados de moedas de ouro.

A história do tio rico fez sucesso. Meses depois de sua chegada, Teodoro segredou a amigos que a de-



mora do procurador o estava deixando em dificuldades. Choveram oferecimentos de dinheiro e o moço foi aceitando e vivendo muito bem, durante um ano inteiro, na promessa das moedas do tio. Até que um major da polícia descobriu e pediu informações a Portugal sobre Antônio Teodoro. A resposta foi curta e clara: "Antigo malandro, muito conhecido na rua do Ouro, aqui em Lisboa".

Teodoro foi preso e depois sumiu, mas o **conto-do-vigário** estava lançado. É que o tal "tio rico" do Antônio seria um vigário, ou seja, um padre. Hoje a expressão **vigarice** ou **vigarismo** indica a arte de lesar o próximo por meio de tapeações. Existem inúmeros tipos de contos-do-

vigário. Vamos citar os mais conhecidos:

"Bilhete premiado" ou **"toco-mocho"**: dois ou três malandros vendem um bilhete de loteria, supostamente premiado, por uma soma menor. Alegam que o dono dele, sendo um "caipira", não sabe como descontar o bilhete (na verdade, o "caipira" é um dos vigaristas). Quem compra o bilhete é chamado de **otário** na linguagem popular. E o bilhete? Como pode estar "premiado"? Muito simples: o bilhete ou a lista dos números sorteados são adulterados pelos malandros antes de aplicarem o golpe.

Outros contos-do-vigário conhecidos têm nomes engraçados, que demonstram toda a imaginação dos "vigaristas": o da "guitarra", o da Santa Casa, o da "casca-





ta", o do violino, o do legado etc. No tempo dos bondes houve quem vendesse os antigos coletivos para ingênuos endinheirados que vinham do interior e esperavam obter grandes lucros com a venda das passagens... Até o viaduto do Chá, em São Paulo, já foi "vendido"! Nem a gigantesca torre Eiffel de Paris escapou: ela teve mais de um entusiasta comprador... O "vendedor" foi um veterano vigarista conhecido, entre outros 23 nomes falsos, como o "conde" Víctor Lustig.

O sinônimo técnico de vigarice é **estelionato**, e é

sob este nome que o nosso Código Penal trata do assunto. Quem pratica estelionato — o vigarista — é **estelionatário**, e está sujeito à pena de reclusão de um a cinco anos. O ingênuo que cai nesses contos, conforme vocês já viram, é o **otário**.

Quando os contos-do-vigário ficam muito conhecidos, os malandros inventam outros. Por isso, amigos, muito cuidado com "negócios da China" oferecidos por desconhecidos... se não quiserem ser otários, fazer papel de bobo e, ainda por cima, perder dinheiro!

O RECEPTADOR

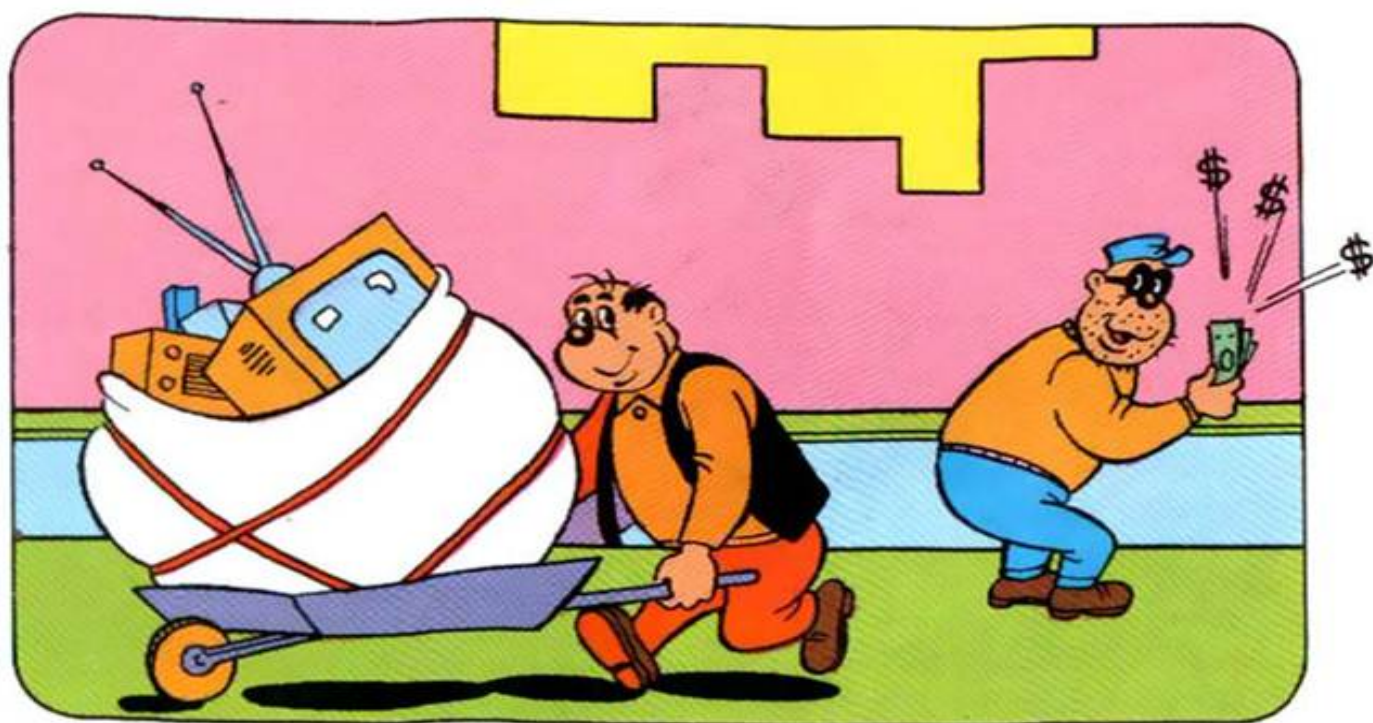
O ladrão, quando não rouba dinheiro, rouba objetos. E sua primeira providência é **vender** esses objetos. Aquele que compra algo roubado é chamado pela lei de **receptador**. Há três modalidades de receptador: o profissional, o ocasional e o involuntário. Os dois primeiros podem ser condenados da mesma forma que o ladrão, pois a lei os considera co-autores do roubo.

O receptador **profissional** tem ligações com o mundo do crime, podendo até possuir um estabelecimento para a venda de objetos roubados. Já o receptador **ocasional** é o que

compra, uma vez ou outra, determinado objeto, devido ao seu baixo preço, mesmo sabendo que é roubado.

O receptador **involuntário** age por ingenuidade, comprando do ladrão, por preço baixo, sem se perguntar o **porquê** desse preço baixo, sem má fé.

Quando o ladrão é capturado, a polícia, através de interrogatório, chega ao receptador. E a polícia combate o receptador da mesma forma que o ladrão, eis que, se não existisse o primeiro, o segundo não sobreviveria em 90% dos casos. O ladrão poderia roubar, mas não teria a quem vender o produto do crime.



DETETIVES DE FICÇÃO

SHERLOCK HOLMES

Na constelação mundial de detetives criados pela imaginação dos escritores, o astro mais importantes é **Sherlock Holmes**, o mestre das investigações policiais, criação do inglês Arthur Conan Doyle.

Contrariamente ao seu precursor Auguste Dupin, de Edgar Allan Poe, Sherlock Holmes não é uma espécie de iluminado das investigações, mas sim o homem das observações cuidadosas, do silogismo, das deduções lógicas. É um perito que não quer adivinhar nem dá saltos no escuro. Tinha também algumas manias que tornaram sua personalidade marcan-

te e popular: o cachimbo, o violino, o gosto pela música clássica. Sua habilidade no disfarce e, sobretudo, a mente aguçada levavam ao esclarecimento de qualquer mistério a partir da menor pista.

Watson, o companheiro de Sherlock Holmes e seu auxiliar nas investigações, também teve o seu quinhão de fama. Watson vivia embasbacado com a lógica infalível do mestre, ao que este respondia: "Elementar, meu caro Watson".

As novelas de Sherlock Holmes, a partir de 1891, fascinaram o público a tal ponto que muita gente acreditava que ele existia de verdade.



DICK TRACY

Sherlock Holmes ficou tão famoso que virou sinônimo de detetive. Mas se você quiser outro sinônimo mais moderno, é só dizer: **Dick Tracy**. Sua história em quadrinhos surgiu em 1931, criada por Chester Gould, e até hoje mantém a mesma qualidade e força, sendo a melhor do gênero.

Dick era um jovem comum que decidiu combater o crime depois que o pai de sua namorada foi assassinado. Começou como policial amador e logo era detetive à paisana (o nome Dick é diminutivo de Richard e também significa "tira" na gíria dos malandros norte-americanos).

Dick usa os punhos quando necessário, mas sabe utilizar recursos mais científicos para agarrar os criminosos: recolhimento de impressões digitais e exames de laboratório já são rotina para ele. Em 1946 apresentou pela primeira vez o rádio transmissor-receptor de pulso, dezenas de anos **antes** de o aparelho ser lançado! Foi também o primeiro a usar a TV no combate ao crime: o circuito fechado (chamado na história de **teleguarda**)

para controlar de longe o movimento dos fora-da-lei.

O traço de Chester Gould (que é também autor das histórias) é originalíssimo: seus criminosos têm sempre uma marca pessoal (defeito ou vício), de acordo com seus apelidos. E o queixo quadrado de Dick Tracy é o símbolo da vontade férrea e da coragem do maior detetive dos quadrinhos.



O MICROPONTO

Nas primeiras vezes em que um espião enviou uma informação secreta a seus superiores disfarçada dentro do ponto final do texto de uma carta banal e aparentemente inocente, ninguém desconfiou de nada. Mas aquele ponto não era um mero sinal gráfico: era uma mensagem. Como assim? Bem, era um **microponto**, um dos truques usados pela espionagem.

Micro ponto é a redução de uma fotografia a tamanho microscópico. Por esse processo pode-se, por exemplo, reduzir uma página inteira datilografada às dimensões da cabeça

de um alfinete!

Nos serviços de espionagem coloca-se geralmente o microponto sob o selo de uma correspondência. Pode-se também injetá-lo no corpo de uma letra maiúscula por meio de uma seringa de injeção, de forma que um relatório de dez páginas pode perfeitamente ser colocado no corpo de uma letra "T".

A descoberta de novos tipos de matéria plástica, como o **milar** e o **terfene**, possibilitou a fabricação de filmes microscópicos de 1 mm de largura. Mas dizem que já se consegue redução maior ainda...



O DINHEIRO DA MESADA



A GALINHA DOS OVOS DE OURO



Desde os tempos antigos o ouro despertou a cobiça dos homens. Uma velha fábula grega de Esopo conta-nos, mais ou menos, o seguinte:

Um camponês de uma aldeia pobre encontrou certo dia no galinheiro um

ovo de ouro. Espantado e feliz ao mesmo tempo, guardou aquela preciosidade incomum. No dia seguinte, achou outro ovo de ouro, e assim, sucessivamente, todos os dias. Finalmente, descobriu que uma de suas galinhas — e só essa — botava toda manhã um ovo de ouro.

A princípio, o camponês ficou muito feliz: ele, que nada tinha, podia agora comprar alimentos e muitas outras coisas com o dinheiro da venda dos ovos.

Mas um dia o camponês pensou: "Ora, se esta galinha bota todo dia um ovo assim, então ela deve estar com a barriga cheia de ouro. Por que esperar tanto tempo para colher todos os ovos que ela vai botar?"

No dia seguinte, ele matou a galinha e abriu-lhe a barriga; então teve a triste surpresa de ver que por dentro ela era igual a todas as outras galinhas.

A grande lição contida nesta fábula é a de que quem é ambicioso demais acaba perdendo tudo.

A HISTÓRIA DO OURO



Quatro mil anos antes da era cristã, os egípcios já conheciam o ouro e procuravam-no, lavando as areias do rio Nilo. Usavam o metal amarelo como jóias, adornos e, mais do que isso, como símbolo do poder. Já naquele tempo o ouro era valorizado pelo homem.

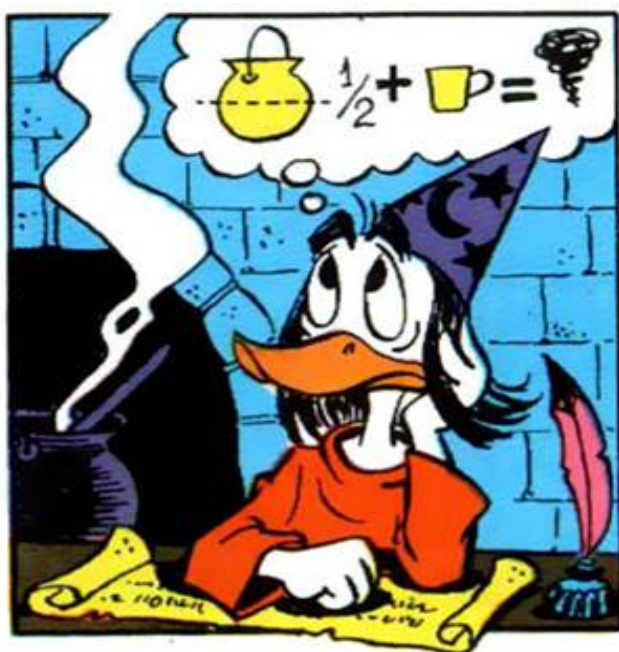
Os antigos egípcios verificaram que o ouro não apenas reluzia, como tinha muitas propriedades notáveis: resistente, duradouro, inalterável no contato com a água e o ar, imune à ferrugem etc.

Por volta de 2.000 a.C., as minas de Carpantos, na Europa, eram exploradas pelos romanos. Os macedônios buscavam ouro nas minas da Trácia em 356 a.C.

Como o ouro era o metal mais valorizado pelos povos, o homem passou a fabricar moedas com ele. Creso, rei da Lídia, fez tantas moedas de ouro que fariam Tio Patinhas morrer de inveja. Mas Creso entrou em guerra com Ciro, rei dos persas, e foi derrotado, perdendo tudo. Mais tarde, Alexandre, o

Grande, o célebre conquistador grego, venceu Ciro e apoderou-se da fortuna deste: mais de mil toneladas de ouro e prata e mais de 250 mil moedas de ouro — o maior tesouro de que se tem notícia.

Na Idade Média o ouro começou a escassear na Europa. Então apareceram os alquimistas procurando a fabulosa pedra filosofal, que transformaria em ouro todos os metais.



Com o descobrimento da América, muita gente começou a correr atrás do ouro neste mundo vasto e até então totalmente desconhecido dos europeus. Lendas como a do Eldora-

do animaram esses ousados aventureiros.



Também no Brasil diversas expedições foram organizadas para vasculhar o interior do país em busca de ouro. Descobertas as Minas Gerais, a economia brasileira acabou por deslocar-se do Nordeste para o Centro-Sul.

QUEM CHEGAR POR ÚLTIMO É UM POBRE

Califórnia, Estados Unidos, janeiro de 1848. O colono James Marshall, procurando um lugar para instalar uma serraria, acaba estabelecendo-se às margens do rio Sacramento. Dias depois, junto ao rio, encontra uma

grande pedra amarela: uma pepita de ouro. Logo acha outra, e mais outra. A serraria fica esquecida. James havia encontrado uma riquíssima jazida de ouro.



A notícia logo se espalha e provoca um desenfreado deslocamento de gente para a área. Começava a grande corrida do ouro na Califórnia, que acabaria acelerando o povoamento do território. A rica faixa de terra media 192 km de comprimento

por 1,6 km de largura e ficou conhecida como "Mother Lode" (Veio-Mestre).

Tio Patinhas conta que participou da corrida do ouro no Alasca. Aconteceu em 1896 em Klondyke, onde foram encontradas ricas jazidas. Milhares de pessoas afluíram para lá, procedentes de muitos países, cada qual tentando chegar primeiro para apanhar quanto ouro pudesse. E Tio Patinhas, que ainda era jovem, mas já era muito esperto — e certamente mais ágil — não perdeu tempo.



O REI MIDAS



Durante um almoço dominical, no sítio da Vovó Donalda, os sobrinhos perguntaram ao Tio Patinhas:

— Já pensou se o senhor fosse como o rei Midas da lenda grega? Tudo que ele tocava virava ouro!...

— É, mas ele se deu mal com isso! Vocês não conhecem o resto da história?

Como os sobrinhos estavam “por fora”, Tio Patinhas resolveu contar:

— Midas era rei da Frí-

gia na antiguidade grega. Certa vez, Baco, o rei do vinho, ficou satisfeito porque Midas encontrou um velho amigo seu, que estava perdido. Como prêmio, Baco disse a Midas que podia escolher a recompensa que quisesse. Então Midas respondeu que queria ter o poder de transformar em ouro tudo que ele tocasse. Baco, embora contrariado, pois esperava que Midas escolhesse melhor, concedeu-lhe o pedido. Mas Midas ficou muito feliz e vol-



tou ao seu palácio. No caminho, tudo que tocava virava ouro: pedras, espigas, cachos de uva, tudo! Assim que tocou na porta de seu palácio, a porta virou ouro. Entrou no salão real e pediu que lhe servissem uma lauta refeição. Só aí percebeu o grave erro que cometera: todos os alimentos que pegava viravam ouro. Resolveu beber: pegou a taça de vinho e logo a taça e o vinho se transformaram em ouro! Em seguida, passou a mão no seu

rosto, que também se transformou em ouro. Então ergueu as mãos para o céu e implorou a Baco que lhe retirasse aquele dom maldito. Baco mandou que Midas se banhasse nas águas do rio Pactolo. Ao entrar no rio, suas areias viraram ouro, mas o encantamento passou. Então Midas passou a odiar toda a riqueza e deixou seu maravilhoso palácio. Foi viver nos campos e bosques, dedicando-se à adoração de Pan, o deus da natureza.

A CASA DA MOEDA



A Casa da Moeda é a repartição encarregada de cunhar moedas e imprimir cédulas de dinheiro. Mas não fica só nisso. Também confecciona letras de câmbio, obrigações do Tesouro Nacional, letras imobiliárias, ações, títulos, cheques, selos postais etc. Para isso, tem maquinaria e pessoal altamente especializado.

A primeira Casa da Moeda do Brasil foi criada em 1695 e funcionou em Salvador.

Atualmente, a Casa da Moeda é uma empresa pública vinculada ao Ministério da Fazenda, dirigida por um presidente e três diretores: um diretor financeiro, um diretor administrativo e um diretor industrial.

As primeiras cédulas de dinheiro impressas no Brasil, a título experimental, foram lançadas em 1907. Eram notas enormes no valor de 5 mil réis. Em 1920 foi repetida a experiência com cédulas de 1, 2, 5, 10, 20, 50,

100, 200, 500 mil e 1 conto de réis, mas, como apresentassem defeitos técnicos, a Caixa de Amortização (seção que era encarregada de lançar ou recolher moedas e cédulas em circulação) resolveu suspender sua fabricação.

Em 1961 foram impressas algumas cédulas de 5 cruzeiros antigos (aquelas com o perfil do índio), também tiradas de circulação pouco depois.

Em novembro de 1984, a Casa da Moeda mudou-se para o distrito industrial de Santa Cruz, no Rio. É um pré-

dio moderno de um único pavimento, sem janelas e com portas que se fecham automaticamente.

Possui, ademais, um dispositivo especial de segurança. As tintas utilizadas em suas oficinas são de fabricação própria para a manutenção do padrão de qualidade e para dificultar as falsificações. Além de moeda, produz fichas telefônicas, selos, passaportes, bilhetes de metrô, cédulas de identidade e carteiras de habilitação de motoristas. Todo o dinheiro em circulação no país é produzido lá.

NOMES: HERANÇAS DO PASSADO

Na antiga Roma, a casa da moeda estava localizada no templo da deusa Juno Moneta. Desse nome derivou a palavra *moeda*.

As primeiras moedas tinham a forma de barras, eram de ouro ou prata e valiam quanto pesavam. Por isso, nas trocas comerciais usava-se a balança para se aferir o peso das moedas, e balança em

latim era *libra*. Desse costume até hoje restam sinais nos nomes de diversas moedas do mundo: libra, lira, peso, peseta etc.



O DEUS DO DINHEIRO

Os antigos gregos tinham um deus para cada coisa.

Até para o dinheiro. Hermes era o deus do comércio, e era ele que protegia os viajantes, os comerciantes. Mas **Plutão** era o deus do dinheiro. Era um velhinho cego que levava uma bolsa cheia de dinheiro na mão. Como não podia saber quem era bom e quem era mau, distribuía dinheiro para todo mundo. Ele sempre aparecia devagar, mancando, arrastando-se, mas ia embora rápido, voando.

Com isso, os gregos queriam dizer que o fato de uma pessoa ser rica ou pobre não quer dizer que ela seja boa ou má. E que o dinheiro chega devagarinho, com muita dificuldade, mas pode ir embora rapidamente se a pessoa não souber cuidar dele.

Do nome do deus Plutão deriva a palavra **plutocracia**, que significa "a classe de gente rica que predomina numa sociedade graças ao dinheiro", ou a "predominância dos homens ricos", ou ainda a "influência do dinheiro."



FIQUE LIGADO!



ACTA DIURNA O JORNAL DA ANTIGUIDADE

Nos dias de hoje, tudo que ocorre numa nação fica devidamente registrado em atas, documentos, diários oficiais etc. Na Antiguidade, os recursos eram limitados: não havia papel, nem máquinas, nem muitas pessoas que soubessem escrever.

No Império Romano, desde o seu início, quem recolhia os fatos era o **pontífice** (chefe da religião romana). Ele redigia tudo o que acontecia de importante numa tábua branca, chamada **album**. Essa tábua era afixada

nos muros da residência do pontífice para que os cidadãos ficassem sabendo qual a última conquista dos seus legionários ou qual era o gladiador mais querido da "fiel torcida" romana.

Este costume durou vários séculos, enquanto o Império Romano ia crescendo, crescendo... até ficar tão grande que os interesses do Estado exigiam maior divulgação das informações. Foi então que os **anais do pontífice** se transformaram nas **Acta Publica** ou **Acta Diurna Populi Romani** por obra



do imperador Júlio César, em 69 a.C. Começaram, então, a ser publicadas diariamente as atas do senado e as ocorrências de interesse público.

Pouco tempo depois, as *Acta Diurna* passavam a ser copiadas, circulando dentro e fora dos muros de Roma. Essas publicações tinham pelo menos três características de um jornal: a periodicidade, a atualidade e a variedade. Publicavam notícias sobre nomeações de funcionários públicos, éditos, discursos de tribunos, nascimentos, casamentos, óbi-

tos, acontecimentos militares, rixas, falências, espetáculos, banquetes, gente que batia recorde em idade, em número de filhos, enfim, o resumo de todos os fatos sociais significativos.

As *Acta Diurna* de Roma foram, assim, um marco pioneiro na história do jornalismo, e só saíram de circulação após a queda do Império Romano. Mas, antes que isso acontecesse, elas registraram todas as grandezas e misérias de uma grande civilização. Os redatores haviam cumprido sua missão de informar o público.



OS PRIMEIROS REPÓRTERES

Quem foi o primeiro repórter? Isso é quase o mesmo que perguntar quem nasceu primeiro, o ovo ou a galinha. Mas já vimos que as primeiras coisas parecidas com jornal foram as acta diurna dos romanos. Só que os nomes dos seus repórteres não ficaram registrados pela História. O que se sabe é que o primeiro repórter não foi o Peninha e que os jornalistas apareceram antes dos jornais, embora isso possa parecer esquisito.

No século XIII, duzentos anos antes de Gutenberg construir a primeira impressora, tornaram-se conhecidos os nomes de dois repórteres italianos: Nicolò Franco e Annibale Capello. Eles redigiam manuscritos sobre assuntos de interesse dos comerciantes e navegadores italianos.

O descobridor Cristóvão Colombo também deu uma de repórter, ao redigir uma carta histórica anunciando os resultados da viagem arriscada feita ao Novo Mun-

do. Essa carta foi reproduzida e distribuída como uma espécie de jornal. Relato semelhante fez Pero Vaz de Caminha em 1500, escrevendo ao rei de Portugal sobre as peripécias do descobrimento do Brasil.

Na Inglaterra de Elizabeth I (1558/1603) havia um tipo diferente de repórter, uma espécie de secretário a serviço dos nobres. O trabalho desses repórteres-secretários era levar informações úteis para a vida cultural e financeira desses fidalgos. Nesse mesmo século o alemão Erhard Oeglin relatou no *Zeitung* a descoberta do Brasil por Pedro Álvares Cabral.

Em 1615 outro grande repórter alemão, Egenolf Emmel, fundava o seu próprio jornal, o *Frankfurter Journal*. Em 1622 surgia *The Weekly News from Italy, Germanie, etc.* O principal repórter era Nathaniel Butter. Sua função era colher informações nos diversos países do continente euro-



peu e enviá-las a seus "clientes-leitores" na Inglaterra, que pertenciam à nobreza britânica e andavam louquinhos por informações.

Estes são alguns dos nomes que não podem ser esquecidos, pois a história deles é a própria história da evolução do jornalismo.



CORRESPONDENTES DE GUERRA

O correspondente de guerra surgiu na metade do século XIX. As campanhas de Napoleão não tiveram o testemunho desses repórteres. Mas na Guerra de Secessão americana (1861-1865) já havia cerca de 150 jornalistas acompanhando o desenrolar das batalhas.

Um correspondente pode mandar notícias das batalhas confortavelmente instalado num hotel de uma cidade próxima. Mas o verdadeiro correspondente de guerra é o que vai para o *front* ver a coisa de perto.

O jornalista que parte para o campo de batalha para fazer a cobertura dos acontecimentos recebe uma farda, botas, capacete de aço e até uma arma, se quiser. As "armas" do correspondente de guerra, porém, são a caneta, o papel ou uma máquina de fotografar ou filmar. Além disso, ele deve ter espírito de aventura e muita coragem, porque, "na hora da onça beber água", isto é, da batalha, o inimigo não sabe quem é soldado e quem é jornalista.

Muitos correspondentes arriscam a vida na coleta de informações sobre os conflitos. Robert Lansom, da re-

vista americana *Time*, deixou-se prender pelo inimigo no Camboja. Ficou longo tempo preso, mas foi assim que pôde contar a verdade dos fatos: os dois lados da guerra. Luciano Carneiro, repórter da revista *O Cruzeiro*, saltou de pára-quedas sobre o território inimigo na guerra da Coréia.

Mais dramáticos foram os casos de José Hamilton Ribeiro, da revista *Realidade*, gravemente ferido por uma explosão na guerra do Vietnã, e de muitos jornalistas que, no cumprimento da missão de bem informar, perderam a vida, como o de Sean, filho do famoso ator Errol Flynn. Deixando o conforto de Hollywood, Sean seguiu para a Indochina como correspondente de guer-



ra do *Time*. Em abril de 1970, partiu para a frente de batalha e nunca mais voltou.

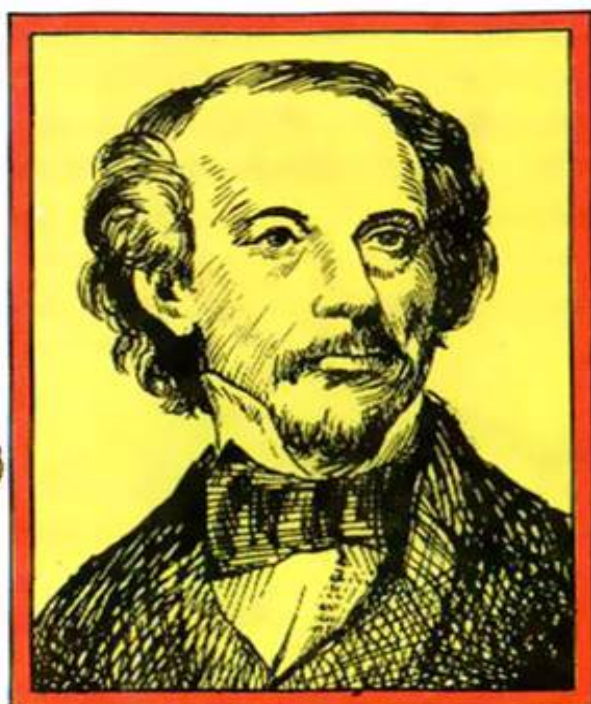
Por ver de perto e viver todo o drama do *front*, o maior desejo de um correspondente de guerra é poder mandar uma notícia que fale de ... paz. Era esse o sonho

de Larry Burrows, da revista *Life*: fotografar as aldeias do Vietnam no dia em que a paz chegasse, com o povo, feliz, reerguendo as casas e cidades devastadas pela guerra. Mas, antes disso, ele morreu no campo de batalha, fotografando cenas de guerra ...



JORNALISTAS ESCRITORES

DICKENS



Charles Dickens (1812-1870) foi um dos maiores romancistas ingleses de todos os tempos. Quem não conhece uma destas obras: *Oliver Twist*, *David Copperfield*, *Contos de Natal*, *Aventuras de Mr. Pickwick*? Pois ele começou sua carreira de escritor como jornalista. Após uma infância difícil devido à pobreza, Dickens, aos 20 anos, começou a trabalhar no jornal *True Sun*, onde sua função era relatar reuniões parlamentares e campanhas eleitorais. A partir daí, trabalhou em diversos jornais como repórter, até que, aos 22 anos, escreveu uma curta narrativa, que foi publicada por uma revista. Em 1835, publicou sua primeira obra: *Sketches by Boz* (*Rascunhos por Boz*), dando início à sua carreira de escritor.

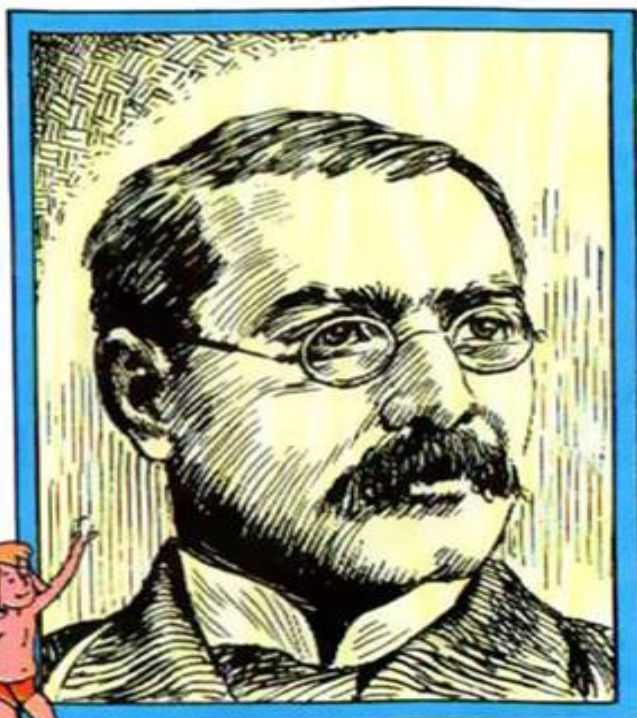
SHAW



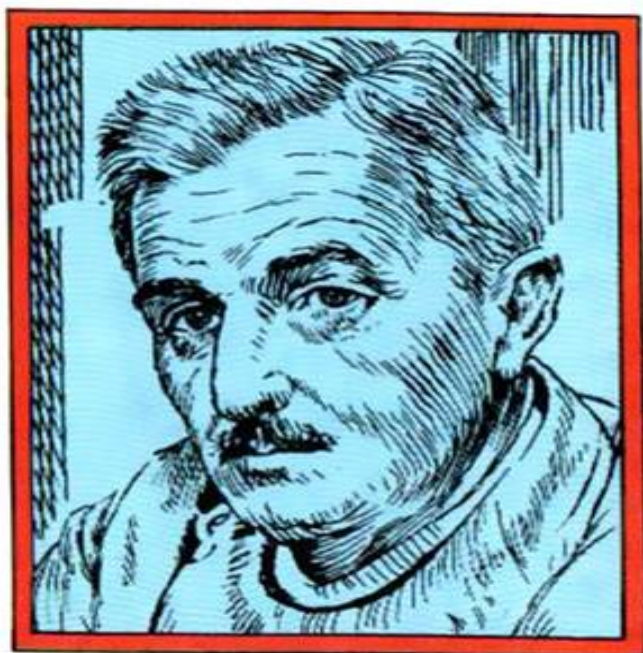
Quando começou a escrever, George Bernard Shaw fazia crítica de obras de arte para publicações como *Pall Mall Gazette*, *The World*, *The Star* e *Saturday Review*. Depois, esse irlandês, nascido em Dublin em 1856, deixou de criticar as obras alheias e começou a escrever suas próprias peças, onde criticava a sociedade humana. De sua obra destacam-se: *Homem e Super-Homem*, *Androcles e o Leão*, *Pigmalião* e *Comédias Desagradáveis*. *Pigmalião* é a peça mais popular de Shaw. Transformada num espetáculo musical de teatro e cinema, com o título de *My Fair Lady* (*Minha Formosa Dama*), foi apresentada no mundo inteiro. Em 1925, Shaw recebeu o Prêmio Nobel de Literatura. Morreu em 1950, com 94 anos de idade!

KIPLING

Joseph Rudyard Kipling foi um grande escritor e poeta de língua inglesa, embora nascido na Índia, em 1865. Foi educado na Inglaterra, mas em 1882 voltava à terra natal, onde começou a trabalhar na *Civil and Military Gazette*. Logo se tornou um respeitado repórter e seus poemas e contos também eram publicados pelo jornal. Em 1886, seu primeiro livro de poesias foi bem recebido pelos ingleses e indianos. No ano seguinte, Kipling tornou-se editor-assistente do *Alahabad Pioneer*, quando resolveu dedicar-se também à criação de obras de ficção. O *Livro da Jânghal*, onde ele conta a história de Mowgli, o menino criado na selva entre os lobos, é a sua obra mais famosa. Recebeu o Prêmio Nobel de Literatura em 1907 e morreu em Londres, em 1936.

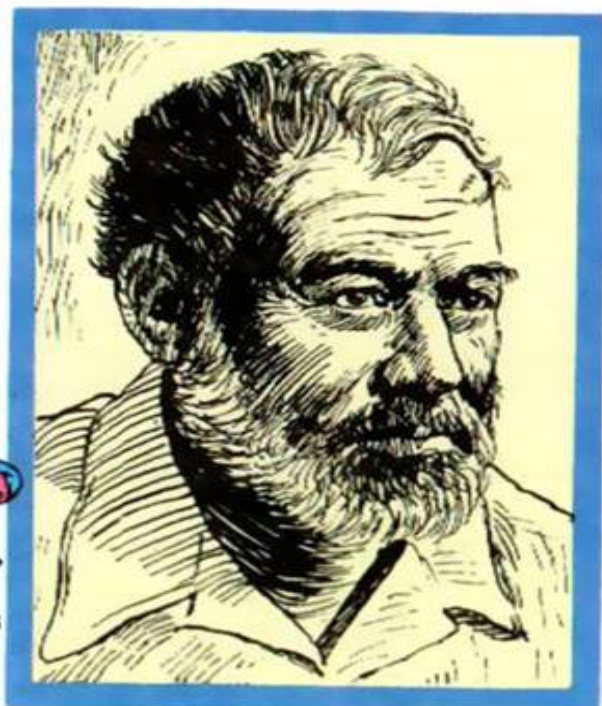


FAULKNER



William Faulkner nasceu em 1897, no Mississípi, Estados Unidos. Antes de se tornar escritor, exerceu as mais variadas atividades: foi pintor de telhados, empregado de livraria, carpinteiro. Em 1919 começou a colaborar em periódicos: a revista *The New Republic* publicou o seu primeiro poema, *A Tarde de um Fauno*. Faulkner nunca foi um "caçador de notícias", mas seus trabalhos literários começaram a ser conhecidos através de jornais e revistas. Colaborou também nas publicações da Universidade de Mississípi, enquanto estudou lá durante um ano. A partir de 1930, várias revistas americanas, entre as quais a famosa *Saturday Evening Post*, publicaram contos de Faulkner, que recebeu em 1950 o Prêmio Nobel de Literatura e, por duas vezes, o Prêmio Pulitzer. Faulkner faleceu em 1962.

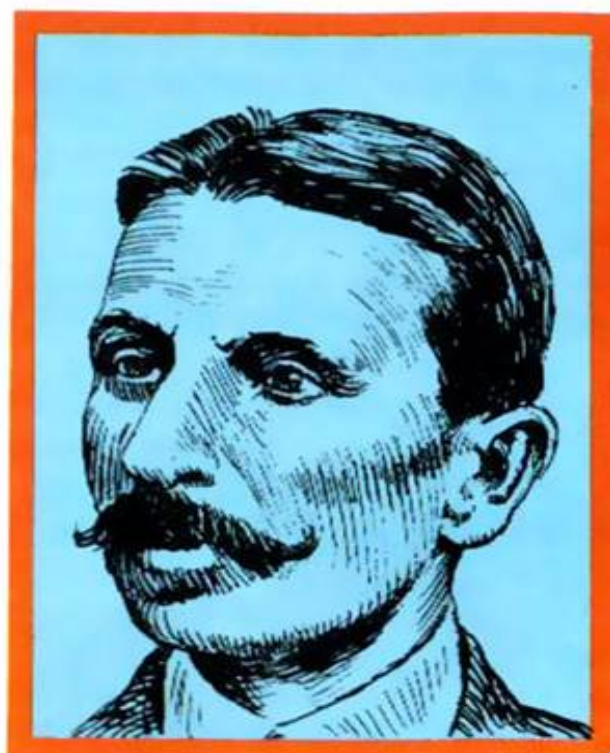
HEMINGWAY



Oak Park, em Illinois, nos Estados Unidos, lugar onde Ernest Miller Hemingway nasceu, em 1898, e passou a infância, seria muitas vezes lembrado em seus famosos romances. Com apenas 19 anos ele abandonou sua casa e começou a trabalhar como repórter no *Kansas City Star*. Participou da Primeira Guerra Mundial, primeiro na França e depois no Oriente Próximo, como correspondente do *Toronto Star*. Durante toda a sua vida, Hemingway buscou emoções fortes, participando de lutas, caçadas, boêmia e admirando touradas, experiências que relatou em seu trabalho jornalístico e em seus livros: *Adeus às Armas*, *O Velho e o Mar*, *Por Quem os Sinos Dobram* e outros que lhe dariam o Prêmio Pulitzer, em 1954, e o Nobel de Literatura, em 1953. Hemingway morreu em 1961.

EUCLIDES DA CUNHA

Euclides Rodrigues Pimenta da Cunha nasceu em Cantagalo, Estado do Rio, em 1866. Começou a cursar a Escola Militar, mas foi expulso, em 1888, por causa de um gesto de protesto contra o regime monárquico da época. Isso mudou o seu destino: Euclides seguiu para São Paulo e começou a escrever para o jornal *A Província de S. Paulo*, na seção "Questões Sociais". Em 1897, o jornal, já sob o nome *O Estado de S. Paulo*, encarregou Euclides de ir como enviado especial para a cobertura da guerra de Canudos, na Bahia, uma rebelião monarquista num Brasil já republicano. De suas impressões sobre o conflito nasceria depois *Os Sertões*, uma das obras-primas de nossa literatura. Euclides morreu em 1909.



TELEJORNALISMO

O programa principal de qualquer divisão de jornalismo é o telejornal. Geralmente ele vai ao ar no centro do *horário nobre* (a faixa que, das 19 às 22 horas, é de maior audiência em TV).

O telejornal é um apanhado das notícias do dia. As redes brasileiras costumam dividir seus telejornais em alguns temas básicos:

Noticiário local, produzido em cada emissora da rede e exibido só para seu Estado. Fala de assuntos que, às vezes, não interessam a outros Estados do país.

Noticiário Nacional, tratando de temas que interessam

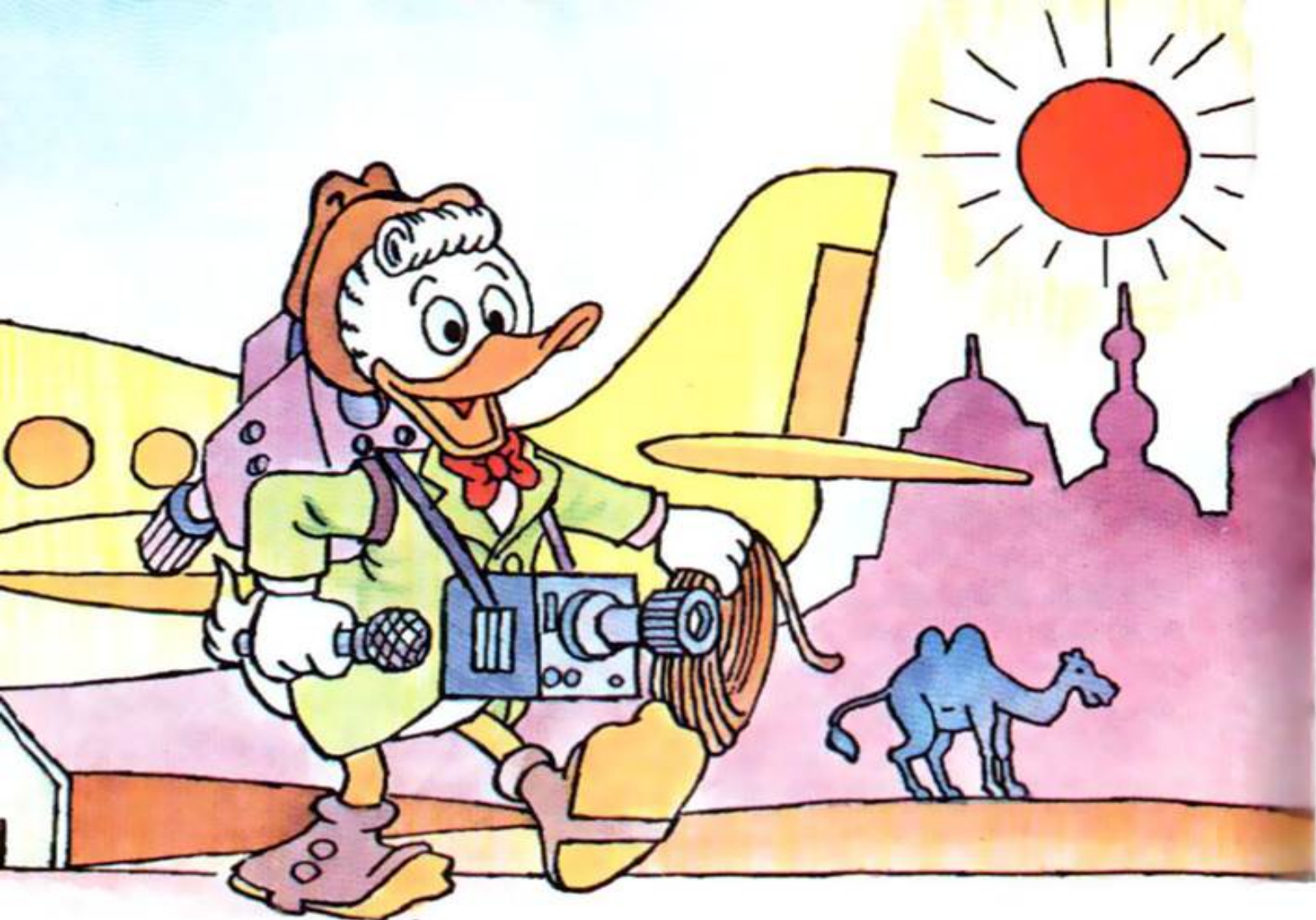
ao país inteiro, com um grande destaque para a política.

Noticiário Internacional apresenta um resumo do que está acontecendo de importante no mundo.

O noticiário local e o nacional são totalmente produzidos por equipes do departamento de jornalismo. Quando algum fato importante acontece, são enviados repórteres e uma equipe de gravação para cobrirem o assunto.

Já no noticiário internacional, as informações podem chegar de duas maneiras diferentes. A mais comum é através das agências internacionais.





Essas agências são centrais internacionais produtoras de material jornalístico. Elas mandam para as redes de televisão, tanto informações escritas como também imagens — fotos, video-tapes e filmes. As agências são utilizadas porque fica mais barato comprar a matéria pronta do que manter correspondentes em outros países.

A partir do final da década de 70, contudo, as redes brasileiras enviaram equipes de jornalismo para trabalhar em países estrangeiros. A manutenção dessas equipes é cara, pois, além dos salários e gastos dos profissionais (jornalistas, operadores de câmera

e de video-tape, entre outros), a quantidade de equipamentos envolvidos nesses trabalhos é muito grande.

Mesmo assim, um correspondente no exterior é uma grande vantagem para qualquer rede: além de possuir imagens exclusivas, o correspondente dá um tratamento mais específico a cada cobertura jornalística, ressaltando os pontos que mais interessam aos telespectadores brasileiros. Com isso, a audiência desse telejornal será maior que a audiência dos outros, que só contratam os serviços da agência — provando que, às vezes, o barato sai caro.

FEITICOS & FEITICÉIROS



A TERRA DA MAGIA

São Paulo dá café, Minas dá leite e a Vila Isabel dá "samba", já dizia o grande sambista Noel Rosa. Pois saibam que já houve uma terra famosa na Antiguidade porque dava . . . bruxas! Isso mesmo: bruxas, magos, necromantes (adivinhos), enfim, tudo que é tipo do agrado da Maga Patalójika.

Essa região era a Tessália, ao norte da Grécia, e todos os estudiosos da magia negra parece que faziam seu vestibular e adquiriam prática ali . . . O dramaturgo Sófocles menciona os poderes dos magos da Tessália, e os poetas Virgílio e Ovídio apontavam a Tessália como o berço da feitiçaria.



CUPIDO E PSIQUÊ

Aquele anjinho travesso, que aparece nas histórias em quadrinhos "flechando" os corações dos apaixonados, não é bem um anjinho. É Cupido, o deus grego do amor. Cupido (ou Eros) era filho de Marte e de Vênus. Conta a lenda que Psiquê (a Alma) se apaixonou por ele e foi retribuída, com uma condição: Cupido não queria que Psiquê soubesse quem ele era. Mas Psiquê tanto insistiu, que ficou sabendo. Vênus, a mãe de Cupido, soube da história e não gostou: perseguiu Psi-

quê até causar-lhe a morte. Mas Júpiter, o deus dos deuses, ficou com pena de Cupido e tornou Psiquê imortal. Assim, os dois puderam reunir-se novamente e foram felizes para sempre.



AS FADAS

Se as bruxas são as "bandidas" do mundo da magia, as fadas são as "mocinhas". Ambas possuem poderes sobrenaturais, aparecem e desaparecem por encanto, utilizam varinhas mágicas, transformam objetos em animais e vice-versa, etc. A diferença é que as bruxas se valem da magia para a prática de más

ações, ao passo que as fadas geralmente utilizam seus poderes para o bem. Dizemos geralmente porque há também fadas ruinzinhas.

As fadas obedecem a uma rainha que as reúne anualmente para julgar o que cada uma fez nesse período. Elas são imortais, exceto um dia por ano, quando devem assumir a forma de algum animal.



A VARINHA DE CONDÃO

Toda fada tem sua varinha de condão, a varinha mágica. Mas... qual seria a origem da varinha? Bem, uma das menções mais antigas a varas mágicas remonta à mitologia grega. Essa vara chamava-se **caduceu**. Era de ouro e foi dada pelo deus Apolo a Mercúrio. Acontece que Mercúrio era também mago

e transformou sua varinha de ouro em varinha de condão.

Outra antiga referência à varinha mágica está na lenda da feiticeira Circe, que utilizava uma para executar seus passes de magia.

Conta a tradição que a varinha mágica deve ser de aveleira e cortada com um facão ainda não usado.



HOUDIN, O MESTRE DOS MÁGICOS

Robert Houdin foi o mais célebre mágico de todos os tempos. Muitos truques que você vê hoje num espetáculo de ilusionismo devem seu aperfeiçoamento à imaginação e à dedicação de Houdin. Nascido na França em 1805, ele se tornou conhecido pelas incríveis proezas no campo da prestidigitação. .

Num de seus números mais espetaculares ele era atado com correntes e cadeados, sem poder fazer o menor movimento. Era colocado então numa caixa que a seguir fechavam a chave e jogavam num tanque cheio de água. Após alguns segundos que pare-

ciam intermináveis, quando o público, apreensivo, já pensava que Houdin tinha morrido sufocado, ele reaparecia nadando, todo feliz e sorridente, como se nada tivesse acontecido.

Os truques de Houdin eram bastante estudados, pois ele queria melhorar cada vez mais sua arte. Chegou ao ponto de utilizar a eletricidade (coisa avançada na época) e seus admiradores chegavam a murmurar que aquele mágico era algum feiticeiro que tinha parte com poderes sobrenaturais. De proeza em proeza, Houdin ficou tão afamado que o próprio governo francês chegou a requisitar



seus serviços para resolver uma dificuldade de natureza política. Na Argélia, que naquele tempo era governada pela França, estourava uma revolta de beduínos sob a influência de feiticeiros nativos, os quais convenceram muita gente de seus poderes sobrenaturais e concitavam o povo a não acatar as ordens do governo. A desordem campeava.

A missão de Houdin não era simplesmente a de dar espetáculos de magia. Ia mais longe. Fazendo o papel de um verdadeiro agente secreto, ele deveria combater o fogo com o fogo, isto é, a magia deles com uma magia mais poderosa, e desacreditar os magos argelinos perante seu próprio povo. Que fez Houdin? Levou em seu arsenal de magia um eletroímã (um ímã possante que funciona à base de eletricidade).

Anunciado o confronto de poderes mágicos entre os feiticeiros locais e o mago vindo de Paris, o povo e os rebeldes armados reuniram-se à volta de um palanque. A um gesto cabalístico de Houdin, as armas metálicas dos beduínos voaram das mãos deles, como se tivessem sido atiradas contra os chefes feiticeiros que estavam no palanque. Espantado, o povo viu naquilo um sinal de que as forças celes-

tiais não aprovavam aqueles magos que concitavam as massas à rebelião. Claro que Houdin não revelou que, sob o tablado do palanque, havia instalado o eletroímã. Ligada a corrente elétrica, o possante ímã atraiu as armas dos beduínos mais próximos.

Essa e muitas outras proezas aparentemente impossíveis fizeram com que Houdin merecesse o título de "mestre dos mágicos".



LEVITAÇÃO

Levitação, em ocultismo, é o levantamento de um corpo no ar, sem nenhum auxílio de ordem física. Na história, a levitação foi registrada em investigações sobre bruxas, sobre as quais se dizia que conseguiam elevar-se nos ares.

Dos casos documentados, é conhecido o do monge italiano, São José de Cupertino, de quem se diz — não sem algumas contestações — que no século XVII voou no interior de uma igreja por meio da autolevitação.



HOUDINI

Seu verdadeiro nome era Erich Weiss, mas usava o nome artístico de Harry Houdini, tirado do mestre francês Houdin, como uma homenagem. O americano Houdini foi um dos maiores mágicos de todos os tempos. Ficou mun-

dialmente famoso por suas evasões, isto é, por sua habilidade de escapar de amarras ou de recintos fechados. Além disso, Houdini foi um grande estudioso da magia e reuniu uma rara e vasta coleção de livros sobre o assunto.

SORTE & SUPERSTIÇÃO



HISTÓRIA DOS JOGOS DE AZAR



Os sobrinhos do Donald leram no jornal qualquer coisa sobre jogos de azar.

— Como é isso, tio Donald? — perguntaram espantados. — Então existem jogos de sorte e jogos de azar? Quem é que vai querer jogar um jogo de azar, para perder sempre?

— Qué, qué, qué! — riu Donald. — Jogo de azar não

é um jogo em que a gente sempre perde. É um jogo no qual não importa a habilidade dos jogadores. Como a roleta, os dados, ou alguns jogos de cartas.

O jogo de azar tem existido em todas as sociedades conhecidas, das mais primitivas às mais civilizadas. Os antigos nativos da África do Sul, da Austrália e

ESTÃO
TODOS
PREÇOS!



da América do Norte já conheciam o jogo de dados e outros jogos de azar. Havia até jogadores viajantes entre os índios norte-americanos. Numa tumba egípcia do ano 3 000 a.C. foram encontrados dados; na acrópole de Atenas foi localizada uma mesa de jogo; e há inúmeros vestígios de jogos na história do antigo Império Romano.

As leis contra os jogos de azar são tão antigas quanto o antigo Egito. As primeiras leis inglesas (1388) e francesas (1379) tinham o objetivo de impedir que os cida-

dãos se afastassem de seus deveres militares. As leis surgidas mais tarde, do século XV ao XVII, buscavam evitar que os trabalhadores prejudicassem sua produção, distraídos com o jogo. O intuito principal das leis antijogo do século XVII era evitar que ocorresse o mesmo que houve na antiga Roma. Nesse tempo as classes ricas perderam muitos dos seus bens nos jogos e entraram em decadência, em vez de dirigir suas energias para fins mais úteis à nação.

Nos séculos XIX e XX as leis contra o jogo na Europa

Ocidental e Américas passaram a ter um sentido moral, considerando o jogo de azar como algo **errado**, prejudicial ao homem.

Tem havido muita briga nos últimos séculos acerca das leis sobre o jogo. O pessoal que é a favor do jogo acha que ele deve ser legalizado, isto é, deve ser praticado dentro da lei. Argumentam que proibir o jogo é impraticável, já que não é possível controlar os jogos clandestinos. Aham também que o jogo em cassinos favorece o turismo.

Já a turma que é contra

acha que o jogo deve ser proibido porque ele atrai só desgraça: arruína chefes de família, incentiva a malandragem e aumenta a criminalidade. De fato, nos lugares onde o jogo foi legalizado, como em Nevada, algumas regiões de Nova York, Porto Rico etc., ele logo



passou a ser controlado por organizações criminosas.

Na França existem cerca de 200 cassinos. Na Inglaterra o jogo também é liberado, em clubes fechados. No Brasil, o jogo é ilegal desde 1946.

Quando o marechal Dutra assumiu o governo o jogo foi proibido. Foi o fim de cassinos famosos, como o da Urca e Quitandinha.

O jogo de azar, funcionando sob a proteção da lei, existe em poucos lugares, na atualidade. Os mais conhecidos centros de jogo são Las Vegas, no Estado de Nevada, EUA, e Monte Carlo, no principado de Mônaco. Na América do Sul destacam-se os cassinos uruguaios e paraguaios. No Paraguai, o Cassino Acarahy é muito freqüentado e funciona 24 horas por dia. Também em Macau, território português encravado na China, os cassinos são famosos, funcionando ininterruptamente 365 dias por ano e 24 horas por dia.



QUEM TEM MEDO DE GATO PRETO?

Desde tempos antigos muita gente acredita que o gato preto seja portador de má sorte. Por causa de seu comportamento reservado, desconfiado, misterioso, o gato era visto com maus olhos. Quando o bichano era todo preto, então, era associado a magias noturnas. Durante a Idade Média, na França, essa crendice chegou ao cúmulo. O temor a esses animais era tão grande que eles eram condenados à morte pelo próprio rei, como encarnação de maus espíritos.

Hoje em dia, embora não se cometam mais tais atrocidades, eles continuam sendo temidos. Em Indiana (EUA), por exemplo, é considerado mau presságio ver um gato preto atravessando a rua. E mais ainda: é desgraça certa quando isso acontece numa sexta-feira 13. Tanto que em muitas localidades desse Estado se chega ao extremo de proibir os proprietários de gatos pretos de deixarem seus bichinhos de estimação circulando livremente pelas ruas nas sextas-feiras 13. Nesses dias, eles (os gatos, não os donos...) são obrigados a usar um guizo no



pescoço. Dessa forma, os supersticiosos se julgam menos desprotegidos contra o azar. Quando ouvirem o guizo, é só tratar de mudar logo de rumo...

AS MASCOTES DO EXÉRCITO INGLÊS



Mascote, para os regimentos do Exército inglês, pode ser qualquer animal que você puder imaginar. Toda unidade militar inglesa tem a sua mascote. A coisa lá é levada tão a sério, que a posse desses animais mascotes é considerada pelo Ministério da Defesa britânico como um direito dos regimentos. Por isso, até um burro, um cão, um gato ou outro bicho qualquer pode ter sua **folha de serviços** e aparecer na ordem do dia

dos quartéis ingleses.

Consta que as cabras são os mais antigos animais que já "sentaram praça". Os regimentos franceses usavam cabras brancas como mascotes, costume esse ainda conservado nos regimentos ingleses, onde a cabra mascote é tradicionalmente chamada Billie.

O 12.º Regimento de Lanceiros inglês teve, desde 1813, um cavalo preto como mascote. Isso é explicado por curiosa história: na

guerra de independência da Espanha, os lanceiros ingleses saquearam os bares de uma aldeia, quebrando 104 garrafas. Como castigo, o general Wellington ordenou que durante 104 dias seguidos o 12.º Regimento formasse em ordem de parada,

enquanto a banda executava a marcha real espanhola, a do príncipe de Gales e o hino britânico *God Save the King*. Como Wellington assistia à punição montando um cavalo preto, foi esse o tipo de mascote adotado pelo regimento.

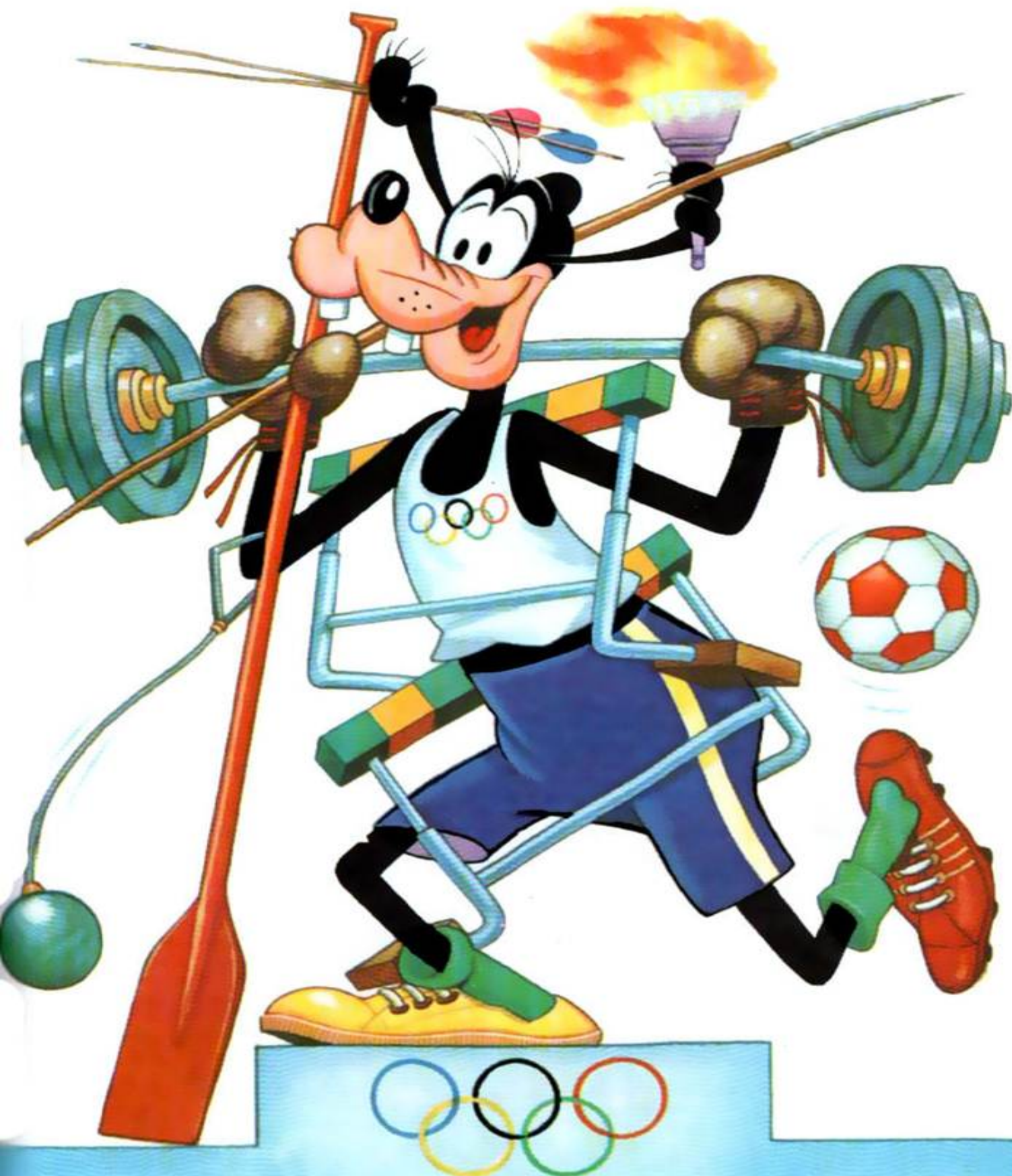
O ESCARAVELHO DA SORTE

Muito antes de o Tio Patinhas venerar sua moedinha n.º 1 como se fosse uma sagrada relíquia, já os antigos egípcios faziam o mesmo com o ... escaravelho. E havia uma boa razão para isso. No inverno, esse inseto se abriga dentro da terra e só reaparece quando chega a primavera. Os egípcios supunham, então, que,

ao penetrar no solo, o escaravelho morria, para depois ressuscitar. Viam nele, por isso, um símbolo da longevidade e da imortalidade e o adoravam como a um deus. O bichinho morto era até embalsamado e colocado nos monumentos, além de ser o ornamento que mais aparece na arte egípcia, depois da flor de lis.



O IMPORTANTE É COMPETIR



Estocolmo, 1912

V Jogos Olímpicos



Finalmente, o barão de Coubertin pôde sorrir de felicidade. Em 1912, na fria cidade de Estocolmo, capital da Suécia, foram realizados, com absoluto sucesso, os V Jogos Olímpicos.

Não houve má organização, protestos, falta de participantes ou atletas pouco esforçados. Nada disso: em Estocolmo, tudo correu conforme o previsto.

O êxito dessas Olimpíadas começou pelo número de inscritos: nada menos do que 2541 atletas, quase dez vezes mais do que os que foram a Atenas, em 1896.

Quanto à organização, praticamente não houve falhas. Os suecos de-

monstraram empenho e muita competência.

Mas o que entusiasmou o barão e todos os amantes do esporte foi o aparecimento, em Estocolmo, de grandes atletas, de autênticos campeões e até de heróis.

Um deles foi um corredor de nome complicadíssimo: Hannes Kolehmainen, o “finlandês voador”. Ele ganhou três medalhas de ouro nas provas de fundo (nas provas de fundo, a resistência é mais importante do que a velocidade).

O outro era um índio chamado de “Destino Brilhante”, o primeiro superatleta das Olimpíadas modernas. Você vai conhecê-lo agora.

O superíndio

“Destino Brilhante”, quando era um menino como você, gostava de correr pelos campos e de sentir o vento batendo no seu rosto. No começo, ele fazia isso só por prazer — mas logo descobriu que, na sua tribo de peles-vermelhas, ninguém corria mais e melhor do que ele.

Assim, um dia seu talento foi descoberto. E o convidaram para estudar no Instituto Carlisle, uma escola só para índios como “Destino Brilhante”. Lá, ele continuou se revelando o melhor de to-

dos — não só corria com incrível velocidade como também saltava e arremessava peso muito bem. Além disso, tornou-se excelente jogador de beisebol e de futebol-americano. Com tantas habilidades, Jim Thorpe — o nome de branco de “Destino Brilhante” — acabou integrando a equipe dos Estados Unidos que foi participar dos Jogos Olímpicos de 1912 realizados em Estocolmo, na Suécia.

E ele se revelaria a maior sensação daquelas Olimpíadas. Pela primeira vez na história dos Jogos, um único atleta — e um índio! — ganhava as





duas grandes provas atléticas combinadas: o pentatlo, hoje disputado apenas por mulheres, e o decatlo.

No pentatlo, há cinco competições diferentes; no decatlo, dez. São coisas para super-homens. No decatlo, por exemplo, o mesmo atleta passa pelas seguintes provas: corridas de 100, 400, 1 500, 110 metros com barreiras; salto em altura, distância e com vara; e arremesso de peso, de disco e dardo.

O público o aplaudiu de pé por suas vitórias. Mas a maior festa ficou para a sua volta a Nova York, com a cidade toda saindo às ruas para acla-

mar o herói Jim Thorpe.

Pena que a alegria de “Destino Brilhante” durasse pouco. Ele foi acusado de profissionalismo — disseram que havia recebido uns trocados para jogar beisebol — e, como punição, o Comitê Olímpico dos Estados Unidos o obrigou a devolver as duas medalhas de ouro que recebera em Estocolmo. Como se não bastasse, seu nome foi retirado da relação dos ganhadores.

Apesar de tudo, “Destino Brilhante” entrou para a história das Olimpíadas. Não por ser índio. Mas por ter sido um atleta quase perfeito. Quase um Hércules.

Mais que Pelé!

Como o Brasil, a República Federal Alemã jamais foi campeã olímpica de futebol. (Em 1976, a equipe da República Democrática Alemã obteve a medalha de ouro.)

Mas, nos Jogos de 1912, o centroavante alemão Fuchs conseguiu uma marca quase inigualável em qualquer competição internacional: marcou dez gols contra a Rússia, que perdeu o jogo pela escandalosa contagem de 16 a 0.

Só para comparar, basta que você se lembre que o recorde de Pelé foi conseguido num jogo do Santos contra o Botafogo de Ribeirão Preto (SP), em 1964. Naquela ocasião, o rei do futebol marcou 8 gols.

Em 1976, numa partida entre o Sport de Recife e o Santo Amaro, pelo campeonato pernambucano, Dario — o Dadá Maravilha — conseguiu assinalar dez gols, atual recorde brasileiro.



No meio dos tubarões



Os Estados Unidos sempre conseguiram apresentar atletas originais nas Olimpíadas. E Jim Thorpe, o índio “Destino Brilhante”, não foi o único deles.

No mesmo ano, durante os Jogos Olímpicos de 1912, estava incluído um havaiano chamado Duke Kahanamoku.

Duke, com sua pele bronzeada e pés enormes, descomunais, era uma verdadeira incógnita dentro da equipe de natação. Seus próprios companheiros chegavam a olhá-lo com desprezo, pois não acreditavam que um rapaz tão desengonçado, que vivia numa distante ilha do Pacífico, pudesse ter alguma chan-

ce nas provas em que estava inscrito.

Pois ele surpreendeu a todos. Aos Estados Unidos e ao mundo. Ganhou, com muita facilidade, a prova dos 100 metros, estilo livre.

Oito anos depois, na cidade de Antuérpia, ele conquistaria sua terceira medalha de ouro na prova de equipe.

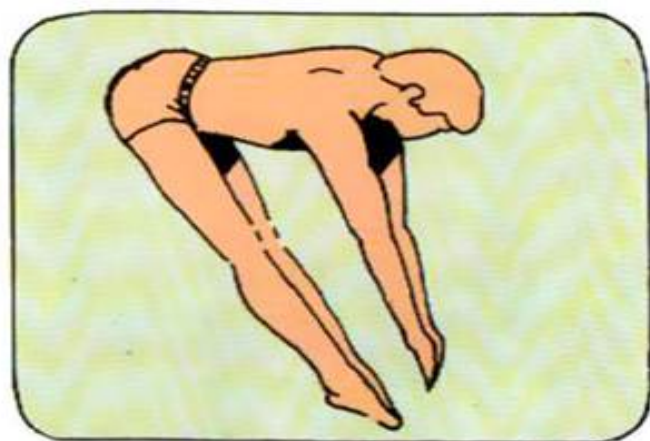
O engraçado é que Duke, até se tornar um atleta internacional, não nadava em piscinas oficiais, não tinha professores e não conhecia nenhum tipo de técnica. Ele simplesmente aprendeu tudo sozinho, nadando nos mares do Pacífico, entre perigosos tubarões que não o assustavam.

saltos ornamentais



Os saltos ornamentais são, de certa forma, o equivalente aquático da ginástica olímpica. E, como ela, são bem mais do que um esporte. São, na verdade, uma arte.

Foram introduzidos nos Jogos Olímpicos em 1904, criando-se a categoria feminina em 1912. Há dois tipos de provas:



trampolim, sempre flexível, e plataforma, que deve ser fixa. O trampolim fica 3 metros acima da superfície da água; a plataforma, 10 metros.

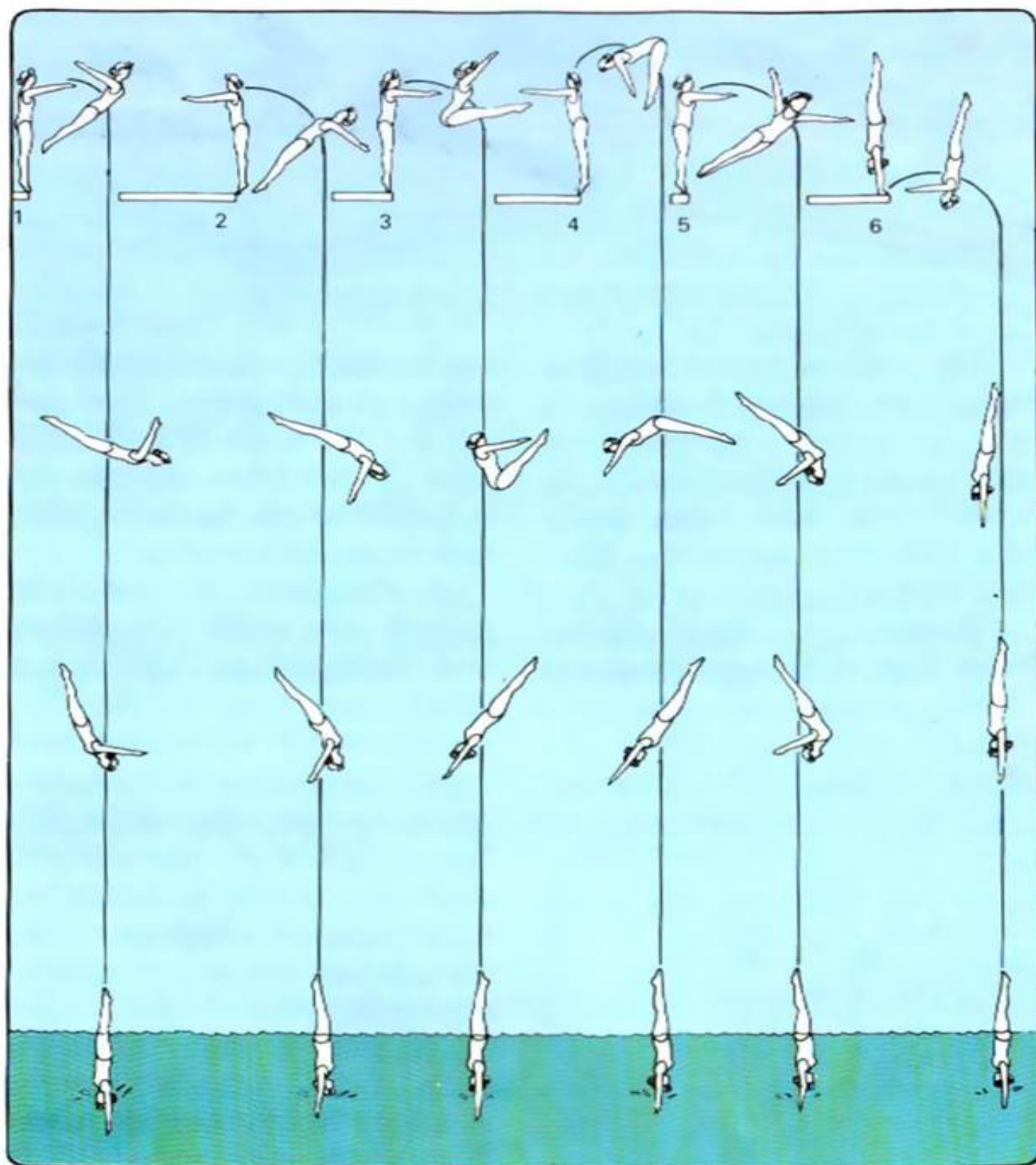
A competição consiste numa série de 11 saltos do trampolim (10 para mulheres) e de 10 da plataforma (8 para mulheres). Os juízes então dão suas notas, de 0 a 10. Seus critérios são os seguintes: corrida; impulso e altura obtida; técnica; elegância no ar; e entrada na água.

Segundo os entendidos, um saltador pode realizar mais de 70 combinações diferentes.

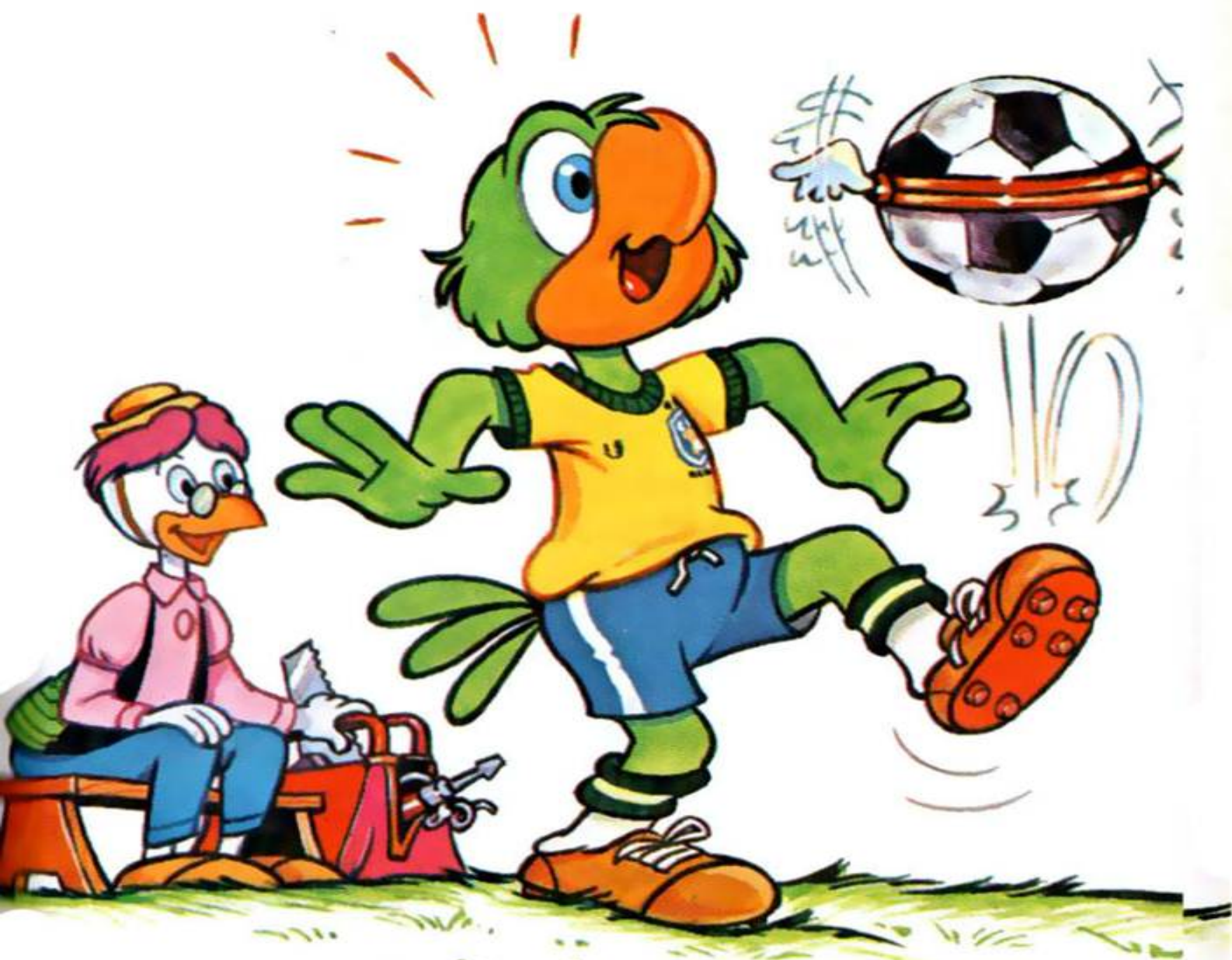
os estilos

Nas provas olímpicas, estes seis saltos são obrigatórios.

Veja abaixo quantas evoluções os saltadores devem realizar.



BOLA NA REDE!



OS MAIORES ESTÁDIOS ESTRANGEIROS

Ao ver as fabulosas rendas que dava o estádio do Maracanã, Tio Patinhas quis logo comprá-lo. Acontece que o Maracanã pertence ao Estado do Rio de Janeiro, que não iria vendê-lo, é claro. Mas o rico pato não desistiu da idéia: inventou de comprar os maiores estádios do mundo, fora do Brasil. Aí começaram os problemas. Cada país informava que o seu estádio era o maior do mundo. Como é que pode?

Simple. A confusão é criada pela forma como são contados os lugares não numerados e os locais onde os espectadores são obrigados a permanecer de pé. Por isso, qualquer classificação desse tipo é discutível. Quando se diz que um estádio comporta tantas mil pessoas, fala-se em termos ideais. Não é porque entraram cem, quinhentas ou mil pessoas a mais que o estádio vai estourar. O máximo que pode acontecer, normalmente, é o público ficar mais espremido. No estádio de Wembley, em Londres, por exemplo, cuja capacidade é de 100 000 espectadores, já foi registrado um público de 123 000 pessoas. Se fosse como num cinema, onde cada espectador ocupa uma poltro-

na, não haveria dúvidas sobre a capacidade dos estádios.

Feitos estes reparos, podemos alinhar, como os maiores estádios de futebol fora do Brasil, os seguintes: a Nòva Campa, de Barcelona, Espanha (150 000 lugares); o Hampden Park, da cidade de Glasgow, Escócia (134 000); o Santiago Bernabeu, o velho estádio do Real Madrid, também na Espanha (125 000); o Ibrox Park, também de Glasgow, Escócia, pertencente ao clube Rangers (118 000); o



Estádio Asteca, da Cidade do México (112 000); o Estádio Central, de Leipzig, Alemanha (110 000); e o Nep Stadium, de Budapeste, Hungria (105 000).

Outros grandes estádios, que podem abrigar aproximadamente 100 000 pessoas, são: o Lenin, de Moscou; o Wembley, de Londres; o Monumental, de Buenos Aires; o Kirov, de Leningrado; o Estádio do Exército, de Bucareste

(Romênia); e o Olímpico, de Berlim.

O engraçado é que, no fim das contas, o Tio Patinhas acabou não comprando nenhum estádio; não por causa dos preços, mas porque nenhum deles estava à venda. Então planejou construir o **Patão**, maior que o Maracanã. Se vai construir mesmo, ninguém sabe. Ele ainda está fazendo os cálculos das rendas do Patão...





QUANDO VOCÊ
CONSEGUIR ACERTAR
O GOL, A GENTE
PÁRA O TREINO!

PARA QUE SERVE O TÉCNICO

Logo que organizou seu time, Zé Carioca tratou de arranjar um bom técnico. E acabou contratando o famoso Tetê Bacana.

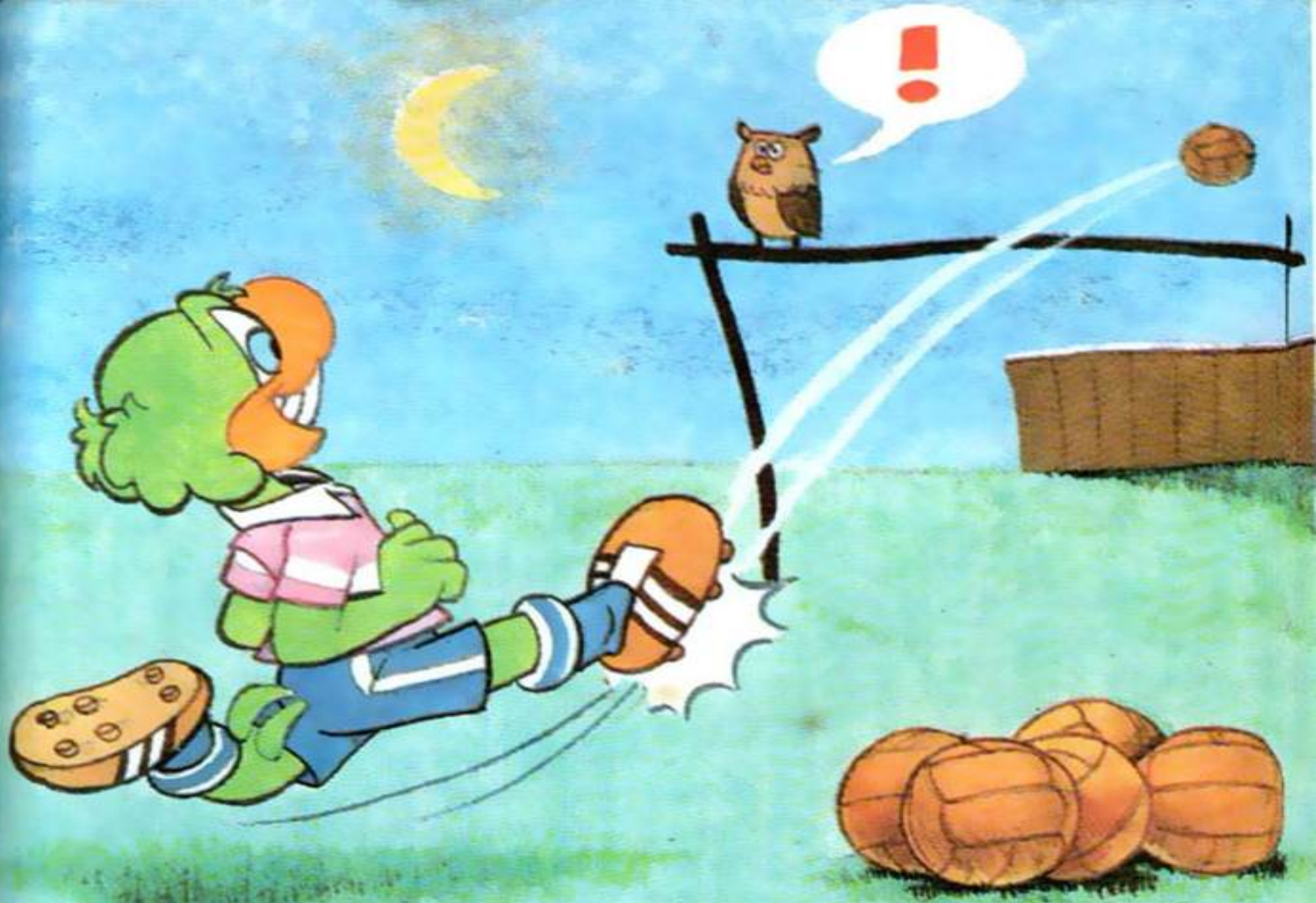
— Técnico? — perguntou Rosinha. — Para consertar a televisão do clube?

— Bolas! — reclamou o Zé, chateado. — Técnico é o treinador de uma equipe de futebol, entende?

Depois, mais calmo, explicou que todo time tem seu técnico. É ele quem treina, escala e às vezes até contrata os jogadores.

Um técnico — contou Zé Carioca — tem que ser uma pessoa versátil. Ele tanto pode ensinar um atacante a chutar com o pé esquerdo como tem que bancar o médico, o psicólogo, o preparador físico, o pai, o advogado de defesa, o diretor ou até o encarregado de fiscalizar a comida da concentração.

De preferência, deve ser um ex-jogador. Nesse caso, poderá entender melhor os problemas de seus atletas. Afinal, já terá passado por eles. Mas há também bons



treinadores que nunca jogaram como profissionais.

Era o caso, por exemplo, de Cláudio Coutinho, que dirigiu a Seleção Brasileira na Copa de 1978.

Grandes jogadores não se transformam necessariamente em grandes técnicos. Zizinho, um dos maiores craques brasileiros das décadas de 40 e 50, não deu certo como treinador. E Pelé, o maior jogador de todos os tempos nem quis tentar essa carreira.

Outros jogadores, porém, fizeram sucesso nesta profissão: Aimoré e Zezé Moreira, Zagalo, Minelli, Telê, Carlos Alberto Torres e outros mais.

Em sua maioria, sejam bons ou ruins, os técnicos costumam ganhar bem. É que sua profissão é muito instável. Se o time começa a perder, a diretoria logo o demite e contrata outro.

Há quem diga que um bom técnico ganha jogo: escalando os jogadores certos, ensaiando jogadas de gol e explorando com inteligência os pontos fracos do adversário. Mas, por razões inversas, também pode perder.

E, para que o Zé Carioca parasse de falar, Rosinha prometeu: iria à próxima partida para assistir à estréia do tal Tetê Bacaña...

CINCO VIRA, DEZ ACABA

Como bom brasileiro, Zé Carioca adora jogar uma "pelada". E explica:

— A "pelada" é o jeito mais fácil de se praticar futebol. Qualquer perneta joga, e qualquer campinho serve: nem precisa ser plano. Se houver traves, ótimo; se não, é só marcar as duas metas com paus, pedras etc. O número de jogadores também não é rígido: seis, sete, dez, doze de cada lado, tanto faz.

Bola também não é problema. Se for de couro, tanto melhor, mas pode ser até de meia. Juiz? E pelada tem

juiz? É só alguém tocar a mão na bola, por exemplo, que todo mundo grita: *Hands!* Por isso é que toda pelada dá tanta discussão... Mas, quando a falta é muito clara, os adversários "permitem" que ela seja cobrada. Até existem algumas regras próprias: três escanteios seguidos é pênalti. E em vez de se contar o tempo, contam-se os gols. Uma partida chega à metade com cinco gols e acaba com dez.

Concluindo, a pelada é o curso primário do futuro professor de bola. O próprio Pelé começou assim!

NO SEU TIME TEM
UM JOGADOR A MAIS!
NÃO VALE!

NÃO VALE!

NÃO VALE!

VALE, SIM! ELE É
MUITO PEQUENININHO
E NÃO CONTA!

VALE!

VALE!





BOLA FORA É DO GANDULA

Antigamente, toda vez que a bola saía do campo um jogador tinha que ir buscá-la. Quem queria fazer "cera" mandava a bola longe, para ganhar tempo. Havia muita interrupção de jogo. Isso acontece até hoje no futebol amador. Mas os jogadores profissionais não têm mais a obrigação de ir buscar a bola extraviada. Essa função é dos apanhadores de bola, popularmente chamados de **gandulas**.

Às vezes, o gandula já fica segurando outra bola, que é imediatamente dada

ao jogador encarregado da reposição em jogo. Assim poupa-se tempo. Em alguns jogos, porém, isso não é permitido. O regulamento da Taça Libertadores da América, por exemplo, manda que cada partida seja disputada do começo ao fim com a mesma bola. Aí o trabalho do gandula é redobrado...

O número de apanhadores de bola varia de estádio para estádio. No Maracanã são seis garotos, com menos de 14 anos. Em outros estádios trabalham quatro gandulas, de idades variadas.

JOGADORES DE COLARINHO E GRAVATA

Zico e Zeca estavam vendo o velho álbum de família do tio Zé Carioca, quando encontraram uma estranha foto. Nela apareciam onze rapazes, alguns agachados, outros de pé, todos vestidos de uma forma esquisita. Um tinha um lenço amarrado na cabeça, outro usava uma rede para prender o cabelo, outro trazia faixas enroladas nas coxas e assim por diante...

— Que é isso, tio Zé? Um bloco de carnaval? — per-

guntou o Zico.

Zé Carioca deu uma gargalhada e respondeu:

— Que nada! É o antigo time de futebol, onde meu avô jogava. Naquela época, os uniformes não eram simples como os de agora. Os calções eram bem mais compridos e os jogadores usavam camisas de colarinho e até gravata! Punham na cabeça gorrinhos, redinhas ou lenços para segurar os cabelos. As chuteiras tinham bico duro com chapi-



nhas de ferro. Por causa disso, os jogadores eram obrigados a usar caneleiras e tornozeleiras para se proteger dos chutes. Só que eram tão inconvenientes que dificultavam os movimentos do atleta.

— E o goleiro, tio? — perguntou o Zeca, rindo. — Usava alguma armadura, como aquela que vimos no museu?

— Quase isso — disse o Zé. — Como o negócio não era moleza, o arqueiro também tomava as suas providências. Para proteger-se, usava coxeiras, joelheiras, caneleiras, tornozeleiras, co-

toveleiras. E muitos ainda punham boné por causa do sol... fora as luvas e as pulseiras de couro nos punhos para dar firmeza e proteção.

— Puxa! — exclamaram os dois garotos. — E com tudo isso eles conseguiam agarrar a bola?

— Sem dúvida, meninos! — respondeu Zé Carioca. — No início do futebol, o equipamento dos jogadores era de péssima qualidade. O Corinthians, por exemplo, tinha adotado a camisa amarela, que depois ficou branca porque a chuva foi desbotando. Mas depois o uniforme dos futebolistas foi simplifcan-



do. As gravatas e os colarinhos foram abolidos, os calções encurtados até os joelhos e, com a melhora dos gramados e o amaciamento das chuteiras, os jogadores deixaram de lado a maioria dos acessórios protetores. Gilmar foi um dos primeiros arqueiros a abandonar a joelheira quando viu que o grande goleiro russo Yashin não mais a usava.

— Por que todas essas modificações, tio Zé?

— Muito simples, Zico. É que o uniforme antigo dificultava o movimento dos jogadores e era mais pesado, também. Hoje os atletas procuram usar o equipamento mais leve possível para evitar carregar peso inútil. Camisas que não rete-

nam água, em caso de chuva; chuteiras que não fiquem facilmente encharcadas; calções de tecido resistente, mas leves e desenhados de acordo com os mais modernos estudos de articulação das pernas e do corpo inteiro para não dificultar os movimentos são algumas das inovações que sofreu o uniforme do futebolista para sua própria comodidade.

Zico e Zeca ficaram satisfeitos com as explicações do tio e queriam aproveitar o resto da tarde jogando bola no campinho. Mas estava chovendo e eles desistiram.

— Tá vendo? — disse Zeca. — Se a gente tivesse um uniforme impermeável, poderíamos até jogar debaixo de tempestade, né?



PSICOLOGIA NO FUTEBOL

Se o torcedor é considerado o craque da camisa 12, existe em alguns clubes uma espécie de 13.º jogador. Às vezes, ele influi muito no comportamento do time — e pode até ganhar jogo, vocês duvidam?

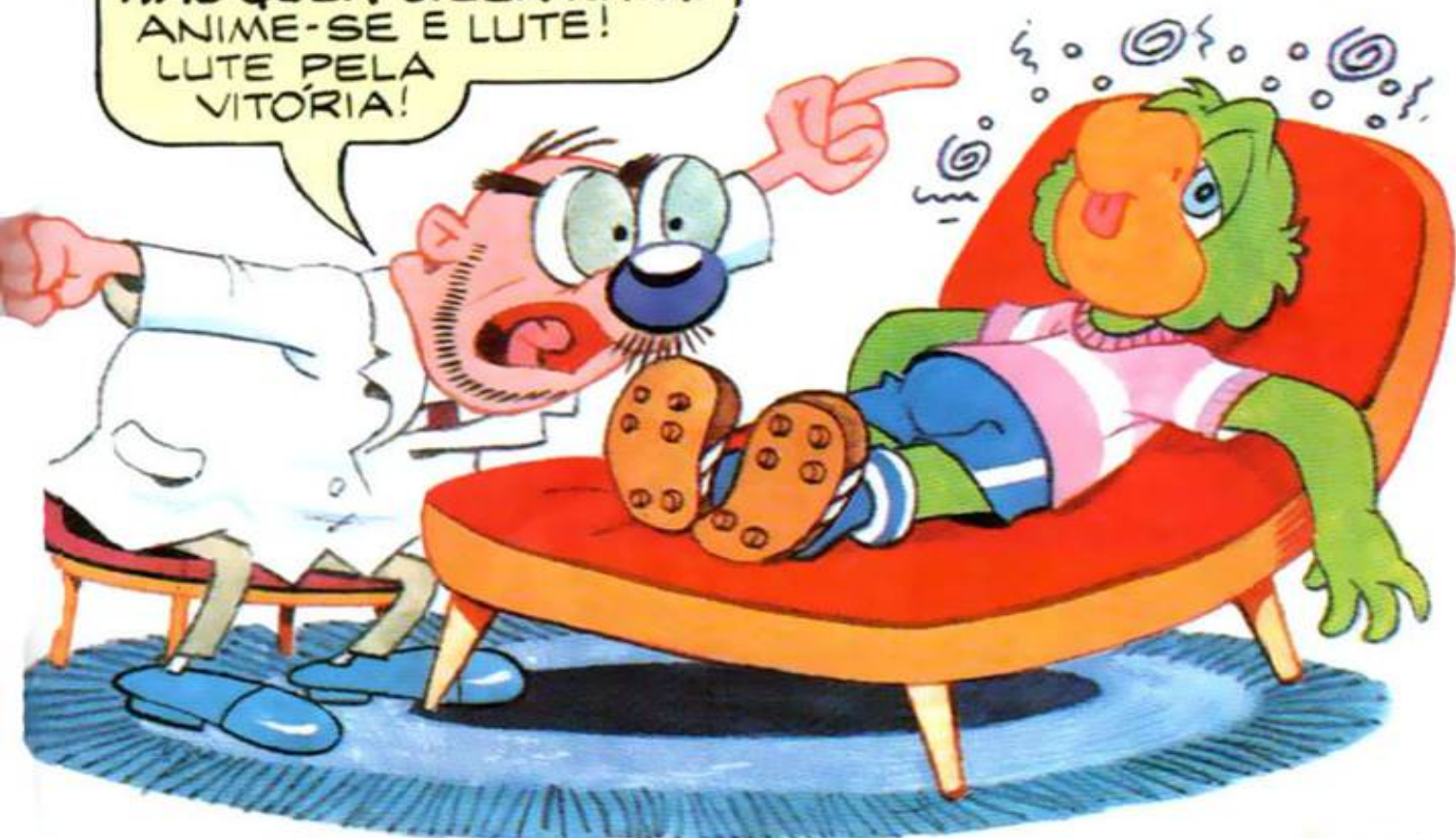
Trata-se do psicólogo, profissional que usa a psicologia, ciência a que se pode recorrer para conseguir um melhor rendimento dos jogadores. A psicologia consegue ajudá-los a vencer eventuais

complexos e a ter maior autoconfiança.

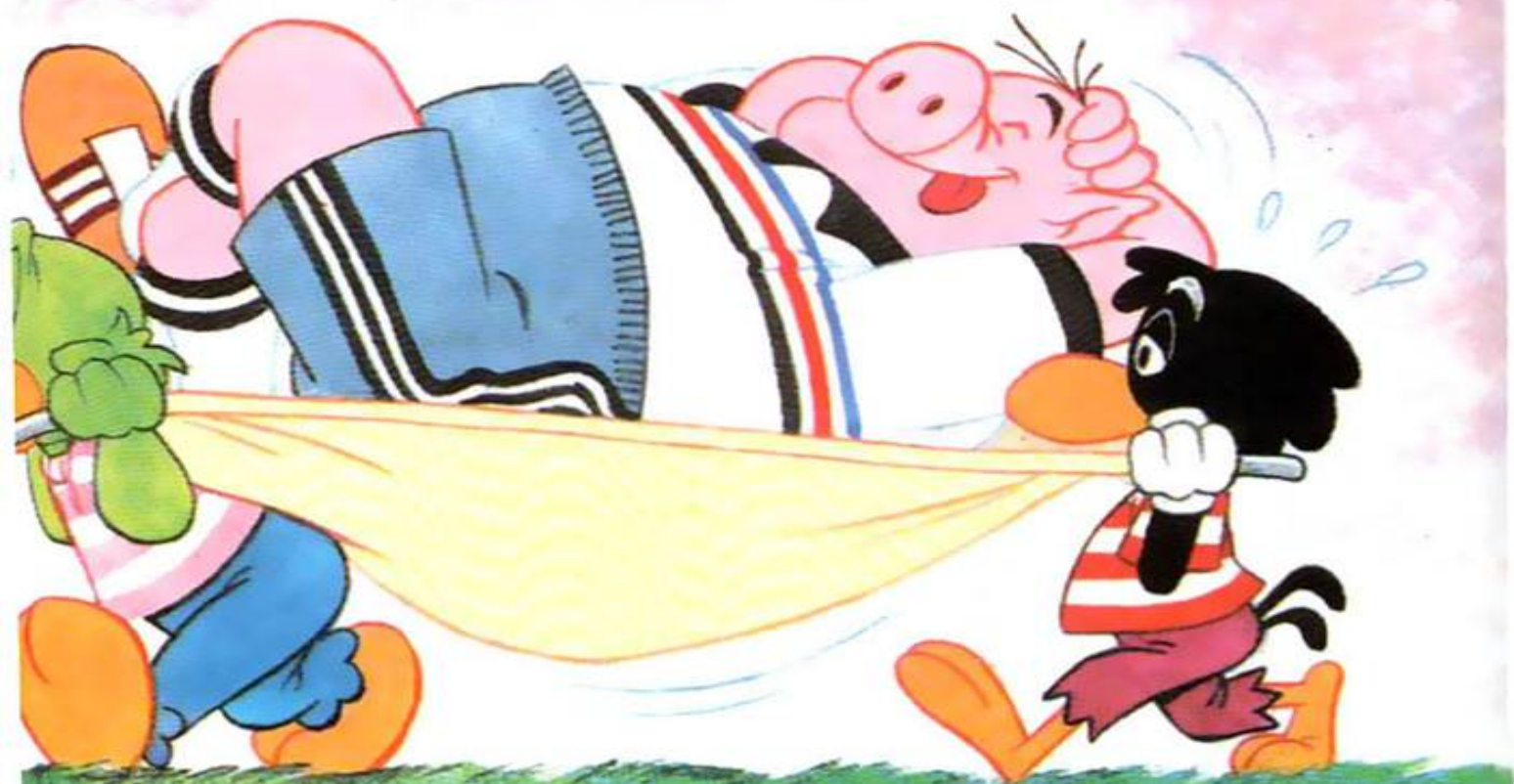
Esse psicólogo pode também ser o próprio técnico. Desde que tenha os conhecimentos necessários, ele se torna capaz de convencer os seus jogadores de que são melhores do que os do time adversário. Ou então de que não devem temer a torcida que lhes atira pedras.

No fundo, é tudo uma questão de boa psicologia, nova aliada dos craques.

... O FATO DO NOS-
SO TIME TER FICADO
EM ÚLTIMO LUGAR, DE
TER SIDO O MAIS VA-
ZADO, DE NÃO TER
MARCADO NENHUM GOL
E TER PERDIDO TODOS
OS JOGOS DE 14 x 0,
NÃO QUER DIZER NADA!
ANIME-SE E LUTE!
LUTE PELA
VITÓRIA!



A MACA NO FUTEBOL



Sempre que os Irmãos Metralha organizam um jogo de futebol na penitenciária, o diretor, dr. Sete Chaves, toma uma providência: coloca macas em volta do campo.

— Por duas razões — explica ele. — Primeiro, porque eles são muito briguentos e alguém pode sair machucado; segundo, porque fazem muita catimba. Assim, quando alguém cair de manhoso, a maca entra em ação para tirá-lo do campo.

A maca foi introduzida nos jogos de futebol porque muitas vezes um jogador se contunde e seus compa-

nheiros, querendo ajudá-lo, podem prejudicá-lo ainda mais, puxando-o pelos braços e pernas ou dobrando-lhe o corpo. Para evitar que o médico entre frequentemente no campo, interrompendo a partida, o atleta machucado é retirado de maca. Além disso, quando um time está vencendo, seus jogadores têm o mau hábito de fazer "cera" para ganhar tempo. Então começam a cair por qualquer motivo. O juiz pode então ordenar a entrada da maca para retirar o manhoso. Se for só fingimento, sua equipe, com um homem a menos, acabará prejudicando-se.

EMPRESÁRIO, O CORRETOR DO FUTEBOL

Empresário é o homem que promove jogos e excursões, servindo de intermediário entre clubes de diferentes países. Tem organização estruturada para esse fim e hoje é difícil um clube fazer uma turnê pelo exterior sem recorrer a um empresário. Outro tipo de empresário é o que se ocupa da

compra e venda de passes de craques. Como o primeiro, é bem relacionado com os clubes de vários países, sabe das necessidades técnicas e financeiras de cada um. Quando um clube quer comprar ou vender o passe de um bom jogador, ele entra em ação. Se o negócio for feito, ele recebe uma comissão pelo trabalho.



SINDICATO DE JOGADORES

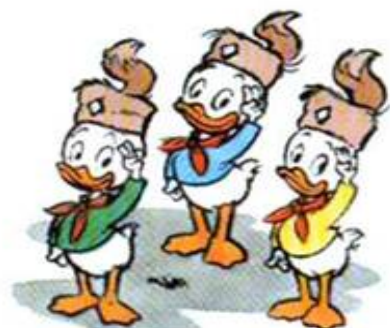
Sindicato é uma associação que reúne os profissionais do mesmo ramo para defesa dos interesses de cada categoria.

Os jogadores de futebol também têm seus sindicatos. No Brasil, há os do Rio, São Paulo, Minas e R.G. do Sul.

Mas eles dispõem de pouca força, já que muitos jogadores famosos não se sindicalizaram. Na Europa — como já aconteceu no Uruguai e também na Argentina —, os sindicatos dos futebolistas são tão poderosos que até greve eles fazem!

ÍNDICE

ESCOTEIROS EM AÇÃO



O código secreto "marciano"	8
Cuidado com as picadas!	10
Mantenha-se contra o vento!	11
A montanha, grau por grau	13
O dia em "fusos" horários	13
Um labirinto para formigas	16
O que é, o que é?	18
A que distância está o horizonte?	18
Babá por uma noite!	20

VIVA A NATUREZA!



O relógio das flores	22
Você conhece estas conchas?	24
Como colecionar conchas	26
Tucano	28

HORA DO LANCHE



A comida em Roma Antiga	30
Como aproveitar sobras	32
Frango com pickles	33
Frango com castanha de caju	33
Frango com queijo e rabanetes	33
Frango com cenoura e pimentão	33
Os docinhos das sereias	34
Sobremesa das sereias	35
Vocês estão servidos?	36

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



O arco encantado	38
Magnetismo	38
Água patalójika	39
Telepatia matemática	40
A carta... voadora!	42
O jogo do magno Merlin	44

ÍNDICE

INVENTOS & INVENTORES



Alô, aqui fala Graham Bell.....	46
"Pardais" de verdade - Graham Bell.....	48
Fio direto.....	49
A bicicleta.....	50
Moinhos de vento.....	52

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



Aventuras em balões.....	54
O avião-espião.....	55
Caçadas na África.....	56
Contos-do-vigário.....	58
O receptador.....	61
Detetives de ficção - Sherlock Holmes.....	62
Detetives de ficção - Dick Tracy.....	63
O microponto.....	64

O DINHEIRO DA MESADA



A galinha dos ovos de ouro.....	66
A história do ouro.....	67
O rei Midas.....	70
A Casa da Moeda.....	72
Nomes: heranças do passado.....	73
O deus do dinheiro.....	74

FIQUE LIGADO!



Acta Diurna, o jornal da Antiguidade.....	76
Os primeiros repórteres.....	78
Correspondentes de guerra.....	80
Jornalistas escritores - Dickens e Shaw.....	82
Jornalistas escritores - Kipling e Faulkner.....	83
Jornalistas escritores - Hemingway e Euclides da Cunha.....	84
Telejornalismo.....	85

FEITIÇOS & FEITICEIROS



A terra da magia.....	88
Cupido e Psiquê.....	88
As fadas.....	89
A varinha de condão.....	89
Houdin, o mestre dos mágicos.....	90
Levitação.....	92
Houdini.....	92

SORTE & SUPERSTIÇÃO



História dos jogos de azar.....	94
Quem tem medo de gato preto?.....	98
As mascotes do Exército inglês.....	99
O escaravelho da sorte.....	100

O IMPORTANTE É COMPETIR



Estocolmo, 1912 - V Jogos Olímpicos.....	102
O superíndio.....	103
Mais que Pelé!.....	105
No meio dos tubarões.....	106
Esportes Olímpicos - saltos ornamentais.....	107

BOLA NA REDE!



Os maiores estádios estrangeiros.....	110
Para que serve o técnico.....	112
Cinco vira, dez acaba.....	114
Bola fora é do gandula.....	115
Jogadores de colarinho e gravata.....	116
Psicologia no futebol.....	119
Sindicato de jogadores.....	121

